夏の祭典！新作&攻略60ページ

ファミリーコンピュータ Magazine 8月23日号 特別付録①

スーパーファミコン Magazine

Vol. 7

新作

スーパー三國志Ⅱ

ジェリーボーイ

スーパーテニス ワールドサーキット

弟切草

スーパーE.D.F.

森田将棋

攻略

がんばれゴエモン

ハイパーゾーン

バトルドッジボール

機動戦士ガンダムF91

スーパーウルトラベースボール

夏の

まるごとスーパーファミ大特集！

スーパーファミコンは任天堂の商標です。
平成3年8月23日発行（隔週金曜日発行）第7巻第16号（通巻133号）

夏の祭典！新作&攻略60ページ

ファミリーコンピュータ Magazine

8月23日号 特別付録①

スーパーファミコン Magazine

Vol. 7

新作

スーパー三國志II

ジェリーボーイ

スーパーテニス ワールドサーキット

弟切草

スーパーE.D.F.

森田将棋

攻略

がんばれゴエモン

ハイパーゾーン

バトルドッジボール

機動戦士ガンダムF91

スーパーウルトラベースボール

夏の

まるごとスーパーファミ大特集！

Fantasy Action Roleplaying

Lagoon

（ラグーン）

After 300years of eternal sleep a nightmare awake.
It take off for the purpose of cover all over the
world with dark wings again

X68000ユーザーが独占したかった名作
遂にスーパーファミコンに登場！

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

アクションロールプレイング◆8メガバッテリーバックアップ機能付

'91年10月発売予定！

予価8,500円（税込）

KEMCO

お問い合わせは……☎(0823)21-3300 〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号

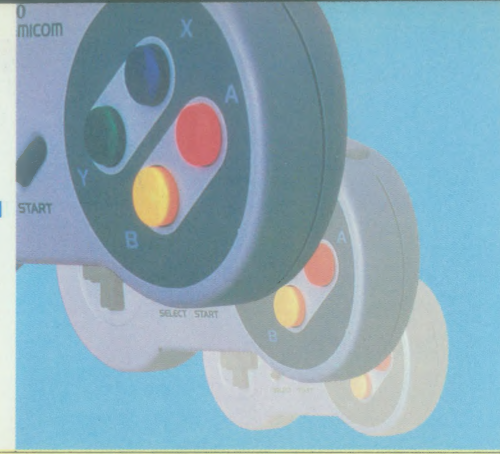
コトブキシステム株式会社

ケムコテレホンサービス

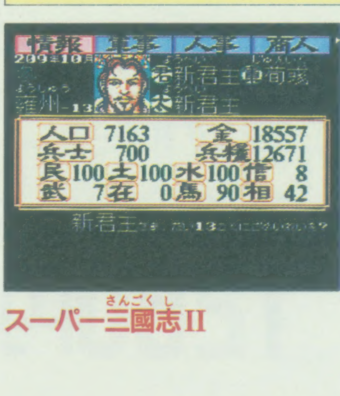
北海道011-221-2698/東北022-221-8195/関東03-5269-9381/中部052-581-2340/近畿06-229-3258/中国0823-24-9999/四国0899-45-0346/九州092-471-0700

CONTENTS

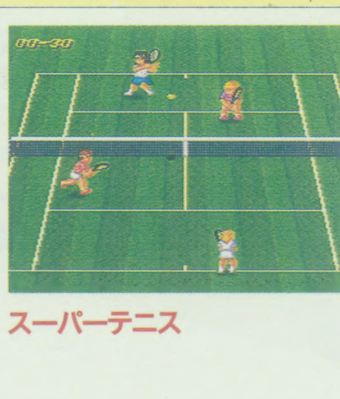
スーパーファミコン Magazine Vol.7



新作&攻略でお贈りする久々登場のスーパーファミコン特別情報付録!!



スーパー三國志II



スーパーテニス



がんばれゴエモン



スーパーウルトラベースボール

いよいよ出ましたスーパーファミコン情報ならおまかせの『スーパーファミコンマガジン』。CD付録で全国のファンのドキモを抜きながら、絶賛発売中。買い逃したらもう手に入らない本誌とCDだから、なくならないうちに本屋へとGO！GO！GO！



ファミマガ特別編集！スーパーファミコン 初の本格専門誌



好評発売中

1280円(税込)


特報
大中国の覇者となるべく三国時代を戦え!!
壮大なロマンと奥行きで
迫るSLG登場!!
スーパー
SUPER
三國志II
光栄のスーパーファミコン第1弾は、歴史シミュレーションとしてパソコンなどで人気の高い『三国志II』を移植した『SUPER三國志II』だ。ファミコン版では画面の表示などに限界があったが、スーパーファミコンでは、パソコン版と変わらない緻密なグラフィックになって姿を現す!
9月中旬発売予定
光栄　14800円
消費税別
(CD付き1万7200円)
カセット
8M+256KRAM
バッテリーバックアップ
シミュレーション

名作「三國志」が帰ってきた

パソコンのシミュレーションゲームとして誕生し、ファミコンにも移植され、どちらでもまたたく間にベストセラーソフトとなった「三國志」が、よりパワーアップしてスーパーファミコンにも登場！

ファミコン版とは趣の違うさらに充実したゲーム内容は、シミュレーションゲームファンを存分に満足させてくれる完成度に仕上がっている。実に350人以上の個性あふれる武将が登場し、中国の覇権をめぐって争う。スーファミ初の歴史ものSLGの名に恥じない、超大作だぞ。



○広大な中国大陸を舞台に繰り広げられる、壮大な戦国ドラマだ



○変わったのは外見だけじゃない。目に見えない中身が大きなポイント

ファミコン版を大幅にパワーアップ

ビジュアル、サウンド、どれを取ってもファミコン版をはるかに上回る完成度だが、なによりも嬉しいのは処理速度が大幅にアップしたこと。コンピュータの戦略が終わるまでイライラしながら待つなんてことは、もうないのだ。



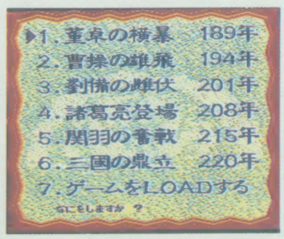
○拡大／縮小機能も、ちゃーんと使ってある。ビジュアルは文句なしだ



○処理速度は大幅に高速化！　ゲームの展開は非常にスムーズ

シナリオは6つ 最大12人同時プレイ

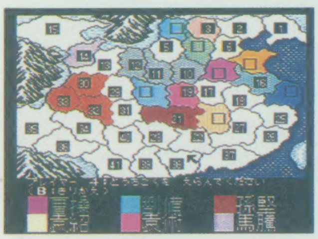
プレイシナリオは6種類。シナリオの違いは、プレイする年代の違いで、例えばシナリオ1は189年からスタートで、シナリオ5は215年からスタートする。シナリオを選んだら、何人でプレイするのかを決める。なんと、最大12人まで参加できるのだ。



○シナリオはこの6つ。それぞれ、年代が少しずつ違うのだ



○プレイには最大12人まで同時参加できる。マニアには嬉しい配慮だ



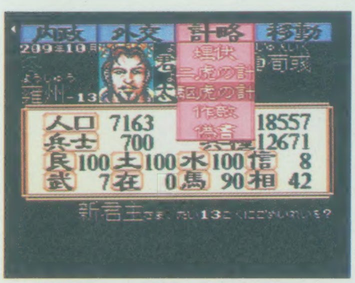
○もちろん、12人それぞれが著名な君主を選ぶこともできるぞ

遊びかたはさまざま 自由度の高いゲーム性

6種類のシナリオ、といっても、やるべきことを強制されるわけではない。もちろん、中国全土を自分の支配下に置き、時代の覇者になるという勝利条件は決められているが、だからといってその通りにプレイしなくても、まったく平気なのだ。策略を巡らして、歴史の裏舞台を自由自在に操るような君主になってもいいし、どこかの片田舎でひっそりと生涯をおくってもいい。プレイヤーである君主にどんな行動を取らせるかは、まったくプレイヤーの自由なのだ。



○時代の移り変わりをひっそりと眺めているだけでも面白い



○策略に徹して、歴史を操作することも

「三国志」とは!?

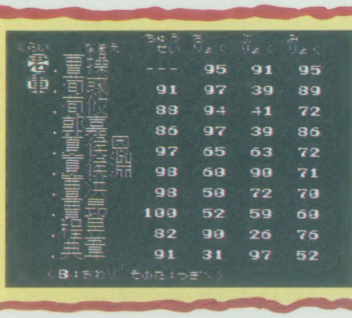
紀元2世紀末、三国時代と称された時代の中国を舞台に展開された、時代の覇権を巡る争いの顛末を記したものが「正史三国志」である。その「正史三国志」をもとに、脚色することによって完成した小説が「三国志演義」であり、このゲームのテーマなのだ。

いわば、日本の安土桃山時代や室町時代にあたる戦の時代が、三国時代というわけだ。出てくる武将は、中国の織田信長であったり、豊臣秀吉ということになる。

ゲームの目的はもちろん、中国全土を統一することだ。戦の続く、荒れ果てた中国に覇をとなえるのだ！



○1800年近くも昔、激動の中国を手中に収めようとした武将たち



○時代を超えて、人々に覚え続けられる数々の武将たち

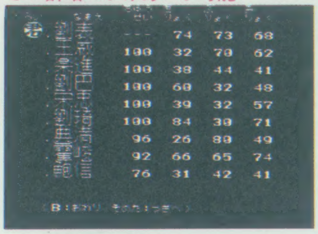
豊富なデータが演出するドラマ

350人以上の武将は、それぞれ異なった個性と能力を持っている。彼らが起こす行動は実に多彩で、謀略に明け暮れるものもいれば、ひたすら武芸に打ち込むものもいる。

基本的な能力は、知力、武力、魅力という3つの要素で構成されているが、この他にもさまざまな要素があって、内面的な性格に影響している。この要素によっては各武将が予測もつかないような行動を起こすこともあるので、たかがコンピュータとあなどっていると、手痛いしっぺ返しをくらってしまうことになる。



○数字として確認できるデータの他に、隠されたデータが数多くある



○豊富なデータのおかげで、人間くさい計略のかけあいが可能

●画面で見ると……

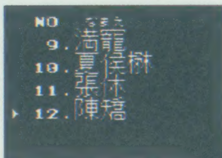


○どの国も沈黙。平和な時代のように思える。だが、中国はいくつもの国に分割



○ときたま画面上を駆けていく馬の姿がみられる。しかし、この馬が……

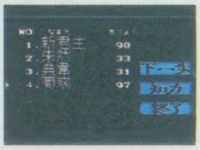
●実際には……



○他国に対して、なんらかの計略をしかけてみる。ここでは「偽書」だ



○計略の対象を決定。ここまでが、平和に見えていた画面で行われていることだ





○そして策謀を乗せた馬が走る。この姿が、さっきの馬の姿なのだ

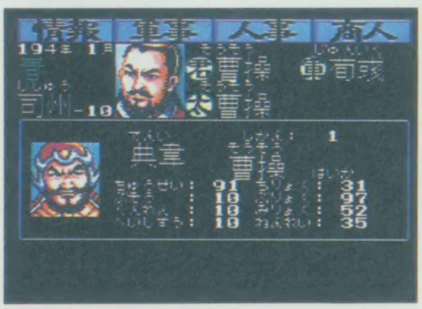
乱世に必要なのは計略と豊富な人材

君主が最初にやるべきことは、自国により多くの人材を置いておくこと。より多くの武将を召し抱えていれば、他国から攻められにくくなるのは当然、こちらから攻撃する場合にもなにかと都合がいい。

もうひとつ大切なのが、計略。戦争は直接的にダメージを与えるが、計略は他国内部にダメージを与え、時には武力以上の効果を発揮する。



○物理的ではなく、精神的なダメージを与える計略の数々

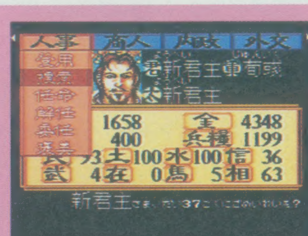


○人材なくして国の発展はない。それも、優れた人材が必要だ

●人材を得る

人材を得る方法は、大きく分けて次の3通りだ。自国から在野の武将を見つけだし、召し抱える（登用する）。他国の武将を引き抜いて、登用する。他国の使者である武将を捕らえて、自国の武将として登用する。

これらの方法を使い分けて、自国の武将を増やしていくのだ。



○「捜索」コマンドで、在野の武将を探しだし、配下にする



○他国の使者を取り押さえて、強引に自国の武将にしてしまう



○他国の武将を自国に引き抜くことも可能

●計略の数々

●埋伏の計（埋伏の毒）

自国の武将を他国に送り込み、その武将が登用されたときに、戦争時に寝返らせたり、その国の他の武将の忠誠度を下げたりすることができる。

ただし、失敗すると、相手国の本当の配下になることも。

●二虎の計（二虎競食の計）

ふたつの国に計略を仕掛けて、お互いがいがみ合うように仕向ける計略。他国同士に戦争をさせて、兵力の減少や、自国にとってやっかいな国を弱らせたいときに有効。

●駆虎の計（駆虎呑狼の計）

他国の太守に、謀反を起こさせるように計る。成功すると、その国の太守は謀反を起こし、主君から独立して、新しい国をつくり、新たな君主となる。

●索敵（敵中索敵）

他国の武将に内通して、その国とプレイヤーの国が戦争したときに寝返らせるようにする計略。ただし、計略成功後、3カ月以内に戦争を起こさないと、計略は無効。

●偽書（偽書疑心）

他国の武将に偽物の手紙を送り、その国の君主との仲を裂き、忠誠度を下げる。他国から武将を登用したいときに使い、忠誠度が下がったところで登用の話をもちかければ、ぐんと交渉が楽になるだろう。

時代の将となり覇権をつかめ

プレイヤーが操作できる君主は、それぞれのシナリオで、一部の君主をのぞいたほとんどの君主だ。かの有名な曹操も、劉備も、好みさえ許せば董卓だって使える。董卓になりきって、中国全土を制覇する野望を達成するのも面白い。
どの君主でプレイするかは、自分の腕前、好み、気分によって自由自在だ。ただし、どうせ選ぶなら、まだ若く寿命まで程遠い武将が良い。



○好きな武将でプレイしてもいいし、能力を重視して選ぶのもいい



○かの有名な劉備を選んだところ。配下の2人が実に頼もしい

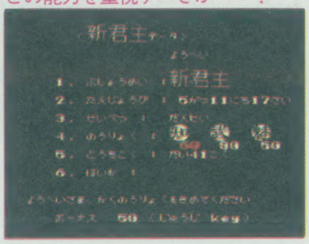
●新君主

「三国志」に登場する武将以外に、まったく無名のオリジナル主君でプレイすることもできるぞ。その場合には、配下の者を一人だけ、好みに合わせて選ぶこともできる。主君としての能力を試せ！



○どこか空いている国を指定すれば、「新君主」としてプレイできる

○新君主の能力はプレイヤーが設定。どの能力を重視すべきか……？





○これが完成した新君主。配下は若くて聡明な「小玲」という女の子

主要君主・武将のデータ

●データのみかた

知力……内政や計略の成功率などに影響する。
武力……ズバリ、戦闘時の攻撃力に影響する。
魅力……その武将のカリスマ性。高いほどあらゆる場面で役にたつ。
年齢……武将の年齢。

曹操

知力	95
武力	91
魅力	95
年齢	35



「三国志」中、もっとも高い評価を得る名将。冷徹な「武帝」。後年、魏の王となる

董卓

知力	57
武力	90
魅力	44
年齢	51



朝廷をないがしろにし、暴虐の限りを尽くした暴君。しかし、本人の能力は申し分ない

孫堅

知力	87
武力	90
魅力	89
年齢	34



良き人材に恵まれる君主だが、「三国志」では不遇の武将。孫策、孫権という名将の父

劉備

知力	85
武力	70
魅力	99
年齢	29



曹操と対極にある「三国志」もうひとりの主人公。義と情に厚き名君。諸葛亮が仕えた君主

関羽

知力	83
武力	99
魅力	91
年齢	28



劉備、張飛と義兄弟の契りを結んだ、文武両道の猛将。彼もまた、義に厚かったことは有名

張飛

知力	32
武力	99
魅力	35
年齢	22



「三国志」のなかでも希にみる豪傑。武力には申し分ないが、その他の能力に欠ける

呂布

知力	25
武力	100
魅力	15
年齢	35



武力では「三国志」で右にでるものはいない猛将。ただし、忠義の心に欠け、裏切りやすい

※シナリオに関係なく、有名な武将をピックアップした武将リスト。「三国志」の英雄ばかりをまとめてチェック。

袁紹

知力	71
武力	81
魅力	70
年齢	45



北東部の地域を制圧してみせたが、その後曹操に敗れる。人材に今ひとつ恵まれないのが難

劉表

知力	74
武力	73
魅力	68
年齢	49



「三国志」では孫堅を迎え撃ち、戦死させた。しかし、人材に恵まれない不運に泣く

太史慈

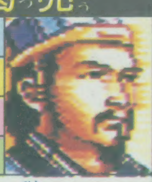
知力	68
武力	95
魅力	71
年齢	24



忠義に厚く、武力も高い。カリスマ性もそこそこ。他の武将とはひと味違う、名将だ

諸葛亮

知力	100
武力	65
魅力	98
年齢	21



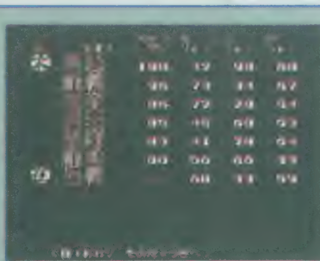
「三国志」にこの人ありという天才軍師。神のごとき知謀と大胆な策略は、天下に唯一彼のみ

富国から始まる基本的な戦略

戦国シミュレーションゲームの基本は、「富国強兵」にある。最初のうちはひたすら内政をほどこして、兵糧や軍資金に困らない国づくりを心がけよう。

その間に、他国の動向にも目を光らせて、登用できそうな有能な武将がいれば、早いうちに自国の武将にする。

外敵に備えながらこれを繰り返し、富国が完成したら、いよいよ本格的な戦略の開始だ。軍事にも少しずつ力をいれていこう。

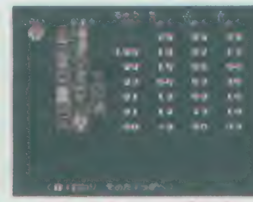




●画面のみかた

[人口] その国の総人口。
[兵士] その国の総兵士数。
[兵糧] 兵糧の数。
[金] 軍資金の総額。
[民] 民の忠誠度。これが低いと、民の反乱が起きる。
[土] 土地の価値。開発することによって100までアップする。
[水] 治水度。これが低いと災害による被害を受けやすい。
[信] 他国からの信頼度。これが高いほど、外交がやりやすい。
[武] その国の武将の数。
[在] その国の在野武将の数。
[馬] 名馬の数。贈り物に使う。
[相] 取引の相場。兵糧100を売り買いするときの価格。
[忠誠] 武将の忠誠度。これが低いと反乱が起こったりする。


◆国の地盤が固まれば、あとは本格的な侵攻戦略あるのみ。全土をその手に握るのだ


◆富国を達成し、人材を集める。これが序盤でやるべき戦略のすべてだと言える

他国の動向を見ながら内政に力を入れる

内政ですべきことは、土地の開発と治水度のアップだ。これらの内政を行うときには、なるべく知力の高い武将にやらせることが基本。知力の高い武将だと、効率的な内政を行えるが、知力が低いと、あまり効果は期待できないのだ。



◆土地の開発、治水、これらを効率よく行って、ひたすら地盤を固める

◆土地の価値はまあまあだが、治水度の悪さには閉口。さあ、内政だ




◆どの国がどこと敵対しているのか、自国は狙われていないか、を確認

人材が得られるまでは息をひそめて耐えよ

一口に「人材を得る」といっても、実際はそう簡単に手に入るものじゃない。だいたいは他国の武将を登用することになるのだが、それには、そのときの君主に対しての忠誠度が低いことが絶対条件。

とすると、偽書の計略を駆使して、忠誠度を落とすように仕向けるしかない。これらの作業は、ひたすら地味だが、成果が実を結べば喜びも大きい。最初のうちは、耐えよ。



◆登用できそうな武将を見つけたら、とにかく登用に挑戦してみよう


◆反乱を起こした国は狙い目。武将の引き抜きがやりやすいのだ

●チャンスは必ずやってくる

こちらから人材を探しに行かないでも、他国の使者を発見したときに、うまくいけばその場で配下にできる。チャンスはいつか必ずくるぞ。

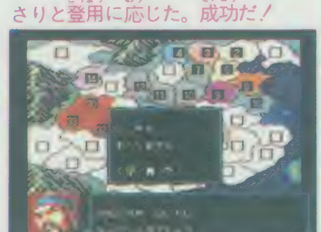
◆ここで「とらえる」を選ぶ。運が良ければ、この使者を自国の武将にできる





◆これが使者。本来なら使者の話を聞いて、要求を受け入れるかどうか検討する

◆たった1頭の名馬で、呂布はあっさりと登用に応じた。成功だ！



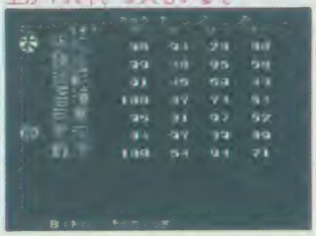

◆狙うは呂布。忠誠心の低い武将だから、なんとかなる……かも

地盤を固めたら、いよいよ行動だ

内政も落ちつき、ある程度の人材を手中に収めたら、いよいよ時代の将として行動開始だ。近隣の国を偵察して、脆弱な国は情け容赦なく属領にしてしまおう。出陣するときには、武力だけじゃなく、知力に長けた武将も出そう。



○なんの迷いもなく、戦争。近隣諸国を属領にするときはきた



○武将の質もまずまずだ。武力90以上が7人中、3人もいるぞ



○国の地盤は、これぐらいまでになれば、もう問題はない

戦いに必要なのは財力・兵力・兵糧の数

戦争でモノを言うのは、ここまでに集めてきた人材の質。武力、知力を極めたものほど、戦争での活躍は当然大きい。自軍の精鋭を選りすぐって、万全の態勢で出陣しよう。

このときに注意したいのは、各武将の忠誠度。忠誠度の低い武将は、戦場で寝返るぞ。



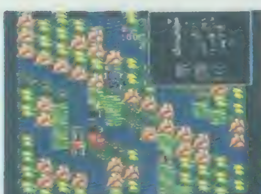
○軍資金と兵糧は多いほどいい。だいたいは3カ月ぶんの兵糧で充分



○出陣させる武将を選ぶ。忠誠度も考えておかないと、あとで苦しむぞ

地形と風を味方につけてHEX戦を勝とう

HEX戦のポイントは、森や川をバックに戦うということと、敵に近づくときは風上の方角から、ということ。風下から近づくと、火計の餌食になってしまいがちだ。



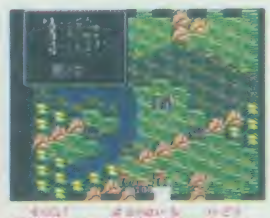


○敵の本隊には、全部隊の力を集結させよう。そして一気に叩きつぶすのだ

○火を放たれた！ こうなったら一目散に退却するしかないぞ！



○風向きは常にチェック。敵部隊には風上の方向から近づき、火計を防ごう



○戦場での部隊配置と移動には精いっぱい知恵を絞ろう。いい加減な行動は命取りだぞ

勝利と敗北には雲泥の差がある

戦いに勝てば、敵軍の武将を自軍に引き入れることができる。しかし、負ければ、自軍の武将は敵軍の手に落ちてしまう。この差は大きいぞ。



○しかし、負けてしまった者の運命は……これが戦国の世の習いだ





○敵の武将を捕らえていれば、配下にすることも、殺すことも……

○時には珍しいアイテムを手にいれることも！これは武力アップの宝剣



○苦労の末、勝利！ これでこの国はいただき。勝ったからには甘い汁を吸おう！

●戦いの基本

●最初は一騎打ちから

武力のある武将がいるなら、最初に、一騎打ちを申し込もう。見事勝負に勝てば、敵の武将を捕らえることができる。負ければ、その逆だ。



[illegible]

●同盟軍とともに攻めよう

交流のある国と共同で、敵対している国を攻める。自軍の損害を少なくできる上に、攻撃力も、自軍だけで攻めるのとは格段に違う。



[illegible]

●攻撃するときには、囲め

敵の本隊を攻めるときには、まわりを自軍でとり囲み、一斉に攻撃しよう。全軍が一丸となってかかれば、強敵も怖くないぞ。

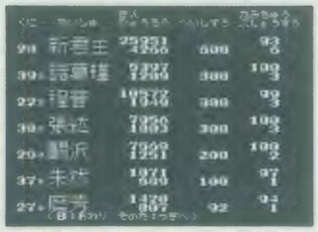


[illegible]

領土を拡げ、全土統一をめざせ

戦争に勝てば、相手の領地を自分のものにできる。これを繰り返し、すべての領地を自分のものにしてしまえば、見事に目的は達成されるのだけど、自分の領地を他の武将が狙っていることを忘れてはいけない。しかし、ふくれ上がってしまったすべての領地に警戒の目を光らせるのは、並大抵のことじゃない。

そこで出てくるのが「太守」の存在だ。自国の武将のうち、誰かに領地を見張らせるのだ。さらに、領地ごとの政策も、任せれば太守が自動的にやってくれる。これは便利だぞ。


○属国の一覧リスト。とても全部の国に監視の目は届かない

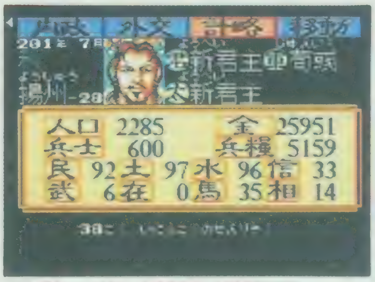

○君主がいる国以外は、太守に統治してもらえばいいのだ

●太守に指示を出す

太守は領地の見張り役で、君主に代わってその国を治めてくれる。もちろん、君主じきじきに命令を出すこともできるが、ある程度のことなら太守に任せてしまうのもいい。太守は忠実に命令を聞き、国を管理してくれるぞ。


○太守に国を任せるときには、「委任」というコマンドを使って、属国に


○どのような国にするのかも委任できる。ここは、人事を重視した国にさせよう



○委任した国は自動的に行動する

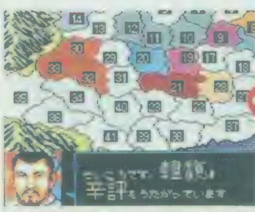
計略を用いて他国を手中にせよ

戦争ばかりしていては、労力の無駄だし、そのうちには武力でねじ伏せられない国も出てくる。そんなときに役に立つのが、前の方で説明した計略の数々。ここでは実際に計略を使って、その結果を確認してみよう。計略がいかに便利なものか、これを見れば納得できるはずだ。

●計略の例


○他国に内側からダメージを与える計略は、頼もしい第2の武器だ

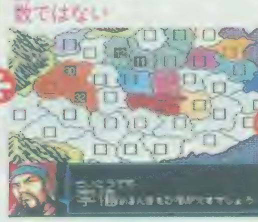

○武将の忠誠度を低下させる「偽書」の計略。人事の登用には欠かせない計略だ

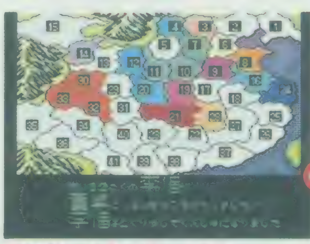

○成功すると、その武将の忠誠度は格段に低下する。あとは、登用しにいくだけだ


○自国が攻め込んだときに、敵の武将が寝返るように根回しをする「[illegible]」の計


○猛将・呂布が寝返ることを承諾してくれた。これで、戦争の勝算が出てきたぞ


○主君を裏切り、独立して新しく国を起こすようにすすめる「駆虎」の計

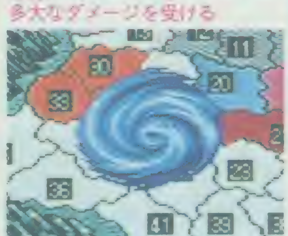

○一国の太守であっても、計略にはまりさえすれば、敵の数ではない


○主君に反旗を翻し、独立。これで、この国を叩きつぶしやすくなった

統一への道ははるかに遠いぞ

全土を手中に収めるには、「名君」と呼ばれるほどの手腕が必要なのだ。最終的に必要なのは、人材でもなく、プレイヤーの知力ということ。


○洪水！ 敵は他国だけではない。ときには大自然が意外な敵に


○今度は台風。治水度が低い国は、多大なダメージを受ける


○時間の経過も大きな存在。誰でも寿命とともに、力尽きてゆく……

ゼリー状の物体、駆け巡る！

Jerry Boy
ジェリーボーイ



「クニュ」「プチュッ」スライムならではの動きをユニークなタッチで表現しているこのゲーム。特異な体を生かした細かい動きには圧巻!!

9月中旬発売予定

エピック・ソニーレコード　8500円　消費税別

カセット	8M
コンティニュー	
アクション	

純情スライムが主人公なのだ!!

RPGなどでおなじみのキャラ「スライム」が大活躍するアクションゲームだ。この主人公の名前はジェリー。ゼリーのような柔らかい体の特徴を、最大限に生かした動作で、ユーモアあふれる動作で、先へ先へと進んでいく。途中、ほのぼのとしたイベントもあるぞ。

また、背景は横、上、下と自在スクロール。ファンタジーっぽく描かれているのだ。



ボクが主人公のジェリー。よろしくねっ!!



透き通った肉体（？）がとても印象的

ハートが命の証

プレイ中の画面の上に並ぶハートのマーク。これはジェリーの命（ハート）を表している。これは敵に接触したり、弾などに当たると1つ減り、全部なくなってしまうとミスになるんだ。



この状態からスタート。残数がなくなれば、当然ゲームオーバーだ

狭いところにもニュルニュルと進入!!





ジャンプ力抜群のスライムなのだ

もともとは人間

ジェリーは平和な国の王子様。ところがある日、弟のトムと謎の魔法使いが共謀して、ジェリーをスライムに変えて、彼の婚約者であるエミーを連れ去ってしまった。この奪われた彼女を取り戻すため、スライムの姿で冒険に出るのだ。





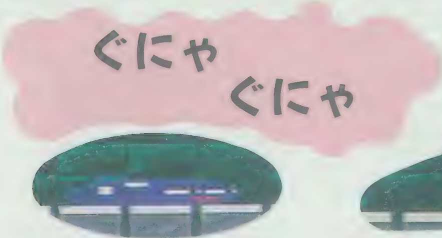
ジェリーが魔法にかかってしまった！



魔法使いとトムがどうも怪しいぞ

体が柔らかいからできるこの動き

このゲームのウリは、ジェリーの何ともいえないユニークな動き。体そのものが縦に伸びたり、横に伸びたりと、自由自在なのだ。また、壁などに「ぴとっ」という感じで張りつくこともできるのも非常に特徴的。スライムを操作しているという感触十分だぞ。これらの動きを、場所や状況に応じていろいろ使い分けていくわけだ。



◐横に伸びるとこのように。体とともに表情までビニョ～



◐縦に伸びたところ。ゼリー状の体だからできるのだ

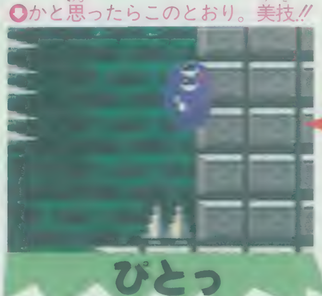
張りつく

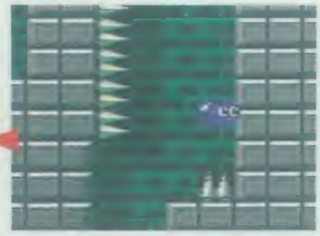
垂直に切り立った壁、目の前にワナがあって進路が限られているなどというときは、この動きでクリアを目指す。壁などに張りついた後、はうように進んで行けるぞ。この動きとジャンプを組み合わせれば、どんな難所だって、へっちゃらなのだ。



◐このように壁などに張りついて先へ進んでいくことが多いぞ

◐かと思ったらこのとおり。美技!!





◐あっ危ない！　うっかり足場をはずして針の山へ落ちていく…

縦に伸びる

上や下（頭の上）に敵がいるときはこの動きで攻撃したり、防御したりする。縦に伸びれば、体そのものが先の尖った武器になるというわけだ。壁などに張りついた状態でも伸びることができるぞ。また、この動きにジャンプを加えれば、攻撃の幅がグンと増す。



◐敵の攻撃をかわすときも使えるぞ

◐壁などに張りついても伸びる。下にいる敵はこれで攻撃するんだ





◐この状態でジャンプ。上にいる敵はこうやって攻撃するのだ

横に伸びる

敵や弾などがこちらに向かってくるなどというときは、上から押しつぶされたような状態になるこの動きで、攻撃したり、防御したりできる。また、パイプなどの狭いところに進入すると自然にこの形になって、スルスルと進んでいくことができるぞ。



◐各所にある狭いパイプなどは、こんなふうに進んでいくのだ

◐敵との接触をかわしているシーン

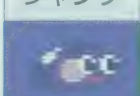
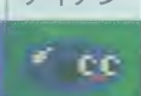
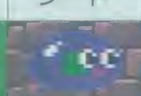
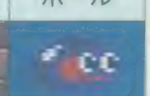




◐横にいる敵に近づいてこの状態になれば攻撃できるぞ

ライチの中身は

進むルートのところどころには"ライチ"という果実がある。この中には7種類のアイテムが入っているのだ。左の4つのアイテムは、序盤に出てくるライチの中身。攻撃に使えるものや能力が上がるものなどさまざまだ。この果実がプレイを有利に進めてくれるよ。

ジャンプ	アイアン	シード	ボール
			
ジャンプ力がアップする。が、吐き出せば効力を失う	吐き出して攻撃可能。拾って何回も使うことができる	吐き出した場所からツルが伸びて高いところへ行ける	吐き出して攻撃可能。9個まで体内に蓄えておける

◐中身を割った状態





◐これがライチだ

エミーを幸せにするのはボクだ

1つのステージは、A、Bの2つのエリアで構成されている。下のマップは一番最初のエリアの「1-A」だ。序盤ということもあって、比較的行動範囲が狭いけど、ところどころに難所も設けられているのだ。ジェリーの冒険は今始まったばかり。愛しのエミーを取り戻せば、もとの王子様の姿に戻れるかも…？



ここからジェリーの冒険が始まるよ

場所によってボクがどんな動きをするか、よ～く見ててよね



この後は1-Bへと進んで行くのだ!!

絶壁もへっちゃらさ



後はスイスイ登るだけ

垂直に切り立った絶壁。この先のエリアにもたくさんある。ここは、思い切ってジャンプして壁にピタッ。得意の張りつきでクリアしていくんだ。普通の体ではとてもできない技だね。

親切な人々がいるよ



ほのぼのとした雰囲気の街中

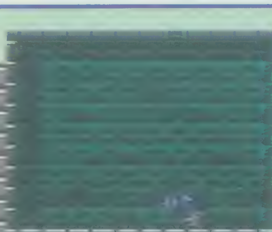
エリアの境には街があることが多い。ここには、いろんな人々がいて、エミーに関することや、この先のエリアの情報などを聞き出すことができる。また、ごほうびをくれる人もいるというが…？

エミーはいずこへ

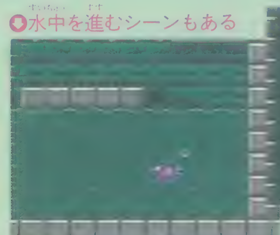
エリアの合計は上で紹介した1-Aも含め16ある。この先、下水道の中や砂漠などいろんなところを進んでいかなくてはならないジェリー。やっかいなボスが潜んでいるエリアもあるぞ。ここでは1-Bから3-Bまでを公開。エミーがいる最終面までの道のりは長い。



1-Bではボスの「バーディ」との一騎打ちがあるぞ



3-Bは下水道が舞台



水中を進むシーンもある

ジャマ者はこうだ

ピニョッ、横に伸びて攻撃だ



行く手をさえぎる敵は、動きが素早いものが多い。コイツらを縦横無尽に伸びて倒していくんだ。また、敵によっては頭の上に乗れるものもいる。ちょこんと乗って押しつぶすことができるぞ。

上にいる敵はこうして攻撃！





上に乗っても攻撃できるぞ

ん？ ボクの名前!?

おっ、"J"の文字がある。さっそく取ってみよう



次は"E"の文字だ。順番に取っていくぞ

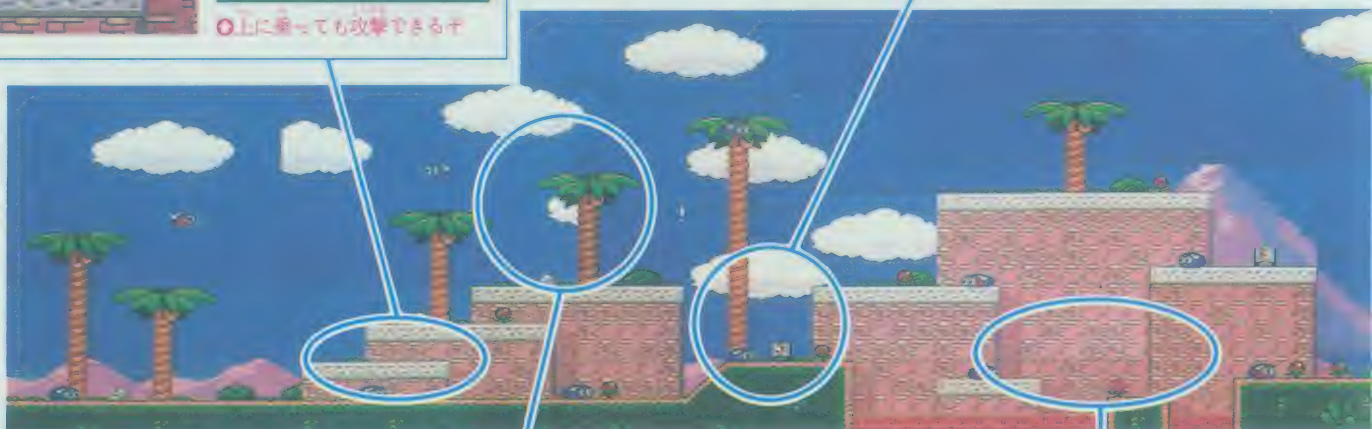




最後は"Y"だ。これで「JERRY」が完成だ

途中にある5種類の文字のアルファベットの看板。これを「J、E、R、R、Y」の順に取っていくと残数が2匹増えるぞ。この看板のある場所は、雲の上、部屋の中などエリアによってさまざまだ。

1—A スタート



2段跳びもできるよ



これで高い場所へも行けるんだ

ジェリーはジャンプの達人。1回のジャンプで上に登れないようなところでも、2段ジャンプでクリアできるのだ。これで木や雲など高いところにあるアイテムなども見逃さない!!

ここは加速するんだ

ビューン、思い切り跳ぶぞ



足場の狭い場所。しかも張りつくことのできる壁もない。こんなところは、加速してジャンプすることもできるのだ。この先のエリアにもこんな場所がたくさんある。うっかり落下すればミスだぞ。

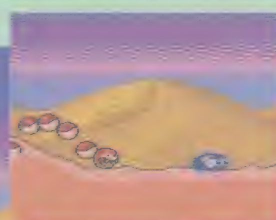




3－Bは月の砂漠を進んでいく！

砂の山から大ジャンプ！





3－Aは砂漠が舞台だ

2－Bでは鳥の群れの中からボスの「ピニョニョ」が登場





6つのモードで楽しめるテニス

スーパーテニス SUPER TENNIS ワールドサーキット

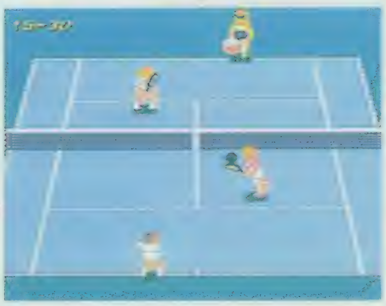
スーパーファミコン初のテニスゲームがこの『スーパーテニス　ワールドサーキット』。スーパーファミコンの性能をフルに生かしてリアルに再現している。

8月30日発売予定　トンキンハウス　7800円　消費税別

カセット　4M
パスワードコンティニュー
テニス

コート狭しと動き回る、激しいテニス

テニストーナメントで最大のイベントであるウィンブルドンも終わったばかりだけど、いよいよスーパーファミコンでテニスが楽しめるようになった。その名も『スーパーテニス　ワールドサーキット』だ。スーパーファミコンならではの色や動きで、テニスを楽しもう。



○ダブルスでもとても楽しいぞ

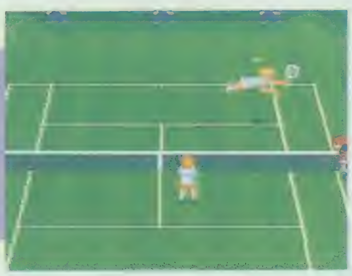


○本格的なテニスが楽しめる『スーパーテニス　ワールドサーキット』

多彩な動き

プレイヤーは選手を操作するわけだけど、まるで実戦をやっているかのような動きを見せる。ボールを打つときもちゃんとフォアハンドとバックハンドを打ち分けるし、ギリギリのところに飛んだボールには飛びつきも見せる。動きもスムーズでリアルだ。

飛びつけ!!



○ボールにくらいついていけ！

バックハンド



○バックハンドもリアルに再現

フォアハンド



○このようにフォアハンドも

声もあげる

実戦のテニスでは、いいプレイをしたときなどに声を出して叫ぶけれど、これがゲーム画面でも実現された。長いラリーのあとやスマッシュが決まったあとなど、画面上にYEAH！やNO！などと出て、ゲームを盛り上げるぞ。

○すばらしいプレイのあとなどには「YEAH！」と叫ぶのだ



勝者と敗者



○負けるとラケットをたたきつけるぞ



○ショットが決まったあとの観客の歓声や審判の声もよく再現している

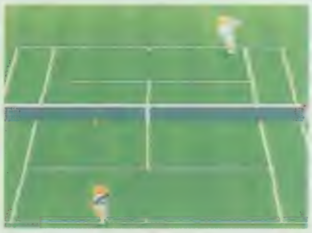
さまざまなショットを使い分けよう!!

実戦ではさまざまなショットを使い分けて戦われる。ゲームの中でも全てのショットが再現されているので、うまく使い分けて戦えるぞ。


ショットをうまく使い分けないと勝つのはなかなか大変だぞ

左右に打ち分けろ

ショットを使い分けるだけでなく、十字ボタンの左右を押しながら打ったりタイミングをずらすことで、左右に打ち分けることも可能だ。


十字ボタンの左右を押しながら打つと、対角線に打つこともできる

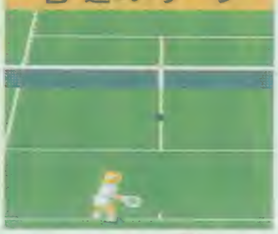
サービス

プレイのスタートとなるのがサービスだ。Aボタンで遅いサーブ、Bボタンで速いサーブが打てる。一度ボタンを押してトスを上げ、もう一度ボタンを押して打とう。十字ボタンの左右を押しながら打つと、コースを攻めることもできる。また、L、Rボタンを押しながら打つと、スライスやスピンサーブになる。

A・遅いサーブ


これだとミスが少ない

B・速いサーブ


ダブルフォルトに注意しよう


弾丸サーブを打って、ノータッチエースを狙ってみよう

ストローク

ベースライン際からのストロークには、スライス、フラット、トップスピン、ロブがある。ボタンを押して打とう。

A・スライス


低くバウンドするボールだ!

B・フラット


ごく普通に打ち返すボールだ

X・トップスピン


高くバウンドするボールだ

Y・ロブ


高くボールを打ち返す

ボレー

ネット際でAボタンやBボタンで打つと、ボレーを打つことができる。Aで弱いボレー、Bで強いボレーだ。十字ボタンの左右で角度をつけて打つといいぞ。特にダブルス戦では多用するショットなので練習しておこう。

A・弱いボレー


山なりのボレーになる

B・強いボレー


鋭角に決まるが、難しいぞ


コースを決めてボレーを決めろ

スマッシュ

相手が高くボールを上げたときにそのボールの下へ回り込み、A、B、X、Yのどれかのボタンを押すと、スマッシュを打つことができる。強力なショットなので、決まったときは気分がいいぞ。うまく打たないと、ただのボレーになってしまうので注意。


相手が高く上げたボールの下に回り込んでボタンを押そう

スマッシュ!!


強烈なスマッシュがさく裂!!

決まった!!


決まるととても気分がいいのだ

6つあるゲームモードをプレイしよう

このゲームには全部で6つものモードがある。シングルスやダブルスのほかに、サーキットという世界を転戦するモードもあるのだ。



○どのモードでやっても、迫力のあるテニスを楽しめるはずだ

この画面で選ぼう

タイトル画面でスタートボタンを押すと、モード選択の画面となる。ここでどのモードで遊ぶのかを選んでから始めよう。



○タイトル画面のあとに出るこの画面でモードを選ぼう

SINGLES（シングルス）

シングルスにはプレイヤー対コンピュータ、プレイヤー対プレイヤーの2通りのモードがある。男子対女子のような組み合わせもできるので、いろいろ試してみよう。

1P VS COM

コンピュータと対戦するモードだ。練習には最も適したモードといえる。自分の実力を上げるにはいいだろう。



○相手がコンピュータなので、自由に戦うことができる

1P VS 2P

友達などと対戦するモードだ。お互いに好きな選手を選んでプレイすると楽しいぞ。全力で戦ってみよう。



○友達との対戦で、仲を悪くするようなことのないように

DOUBLES（ダブルス）

2対2で対戦するのがダブルスだ。ダブルスには3つのモードが用意されていて、いろいろな組み合わせで楽しめる。ボレーの応酬になったとき、キミはボールの素早い動きについていけるかな？



○前衛と後衛に分かれているので、ボレーの打ち合いになるぞ

1P＋2P VS COM＋COM

2人がかりでコンピュータと対戦するモードだ。2人の息が合っていないと、なかなか勝てないぞ。前衛と後衛の役割をしっかりと分担しよう。



○1Pと2Pで協力し合って、コンピュータを打ち負かそう



○息が合わないと、なかなか勝てないぞ。うまくボレーを打とう

1P＋COM VS COM＋COM

1Pとコンピュータのペアがコンピュータ同士のペアと対戦する。味方のコンピュータはかなり拾ってくれるので、足を引っ張らないように。



○自分は1人だけを操作する。ペアの相手はコンピュータが操作するのだ



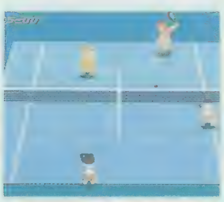
○コンピュータが前衛をやってくれると、かなり楽に戦えるはずだ

1P＋COM VS 2P＋COM

1Pと2Pがコンピュータのサポートを受けて戦うモード。友達といっしょにやると、かなり燃えるぞ。



○1Pと2Pがコンピュータとペアを組んで対戦するモードなのだ



○1Pと2Pのペアではどちらのほうがうまいのかな？

CIRCUIT（サーキット）

世界各地のトーナメントを転戦して、その合計ポイントで順位を争うモードだ。対戦する相手はザコから世界の強豪までたくさんいる。自分の選んだキャラがどこまで戦えるのか試してみよう。キミはいくつのトーナメントに優勝することができるのかな？



○世界各地のトーナメントを転戦して、ポイントの合計で勝負を競う



○このトーナメントに参加して、ポイントを稼いでみよう



○勝ち上がってきた選手は強豪ばかり。優勝するのは大変だぞ

スーパーファミコン SUPER TENNIS



強力なサーブで有名なOBEKKAだ。芝のコートを得意とする



女子のトッププレイヤーであるGURAFEだ。とても強いぞ

個性的なプレイヤーはこれだけいるぞ!!

ここでキミが選ぶことのできる全選手を紹介しておこう。選手は男子と女子それぞれ10人ずつ計20人いる。どの選手も有名なテニストーナメントによく出場する選手に似ている。それぞれの選手は実際の選手の特徴をよく再現していて、右ききや左きき、得意なプレイなどうまく表しているぞ。好きな選手でプレイしたり、上位の選手と戦ったりしてうまくなろう。

WOMENS

SABA



●バランスで女子No.1

ストロークプレイが中心のプレイヤー。サーブがやや弱い

GARIZO



●ガッツでボールを拾う

ネットプレイとストロークプレイのコンビネーションがウリだ

SELESE



●時代到来を予感させる

両手打ちのストロークは女子最強だ。フットワークもすばらしい

NABURI



●男まさりのパワー

ウィンブルドンで通算100勝を達成した、ベテランサウスポーだ

GURAFE



●フットワークも軽快

圧倒的なパワーとテクニックを持つ、オールラウンドプレイヤーだ

NANA



●日米混血で美人だぞ

力強いストロークが頼りだが、他の9人とは実力に差がある

NAOPON



●日本のトッププレイヤー

日本テニス界で世界に最も近いといわれる。安定したストロークが魅力

CAPRIA



●潜在能力は計り知れない

力強いストロークとサーブに威力を持ち、ベースラインの打ち合いに強い

SANCHA



●兄も参加しているのだ

ベースラインでの粘り強さが武器のストロークプレイヤーだ

MALEVA



●3姉妹の長女なのだ

相手の死角へ的確なショットを打ってくるストロークプレイヤーだ

MENS

SANCHO



●妹と共に活躍する

ベースラインでの粘り強さが武器。力強いストロークを持っている

WAGASI



●ヘアスタイルがすごい

パワーヒッターで最強のフォアハンドを持つ、ベースラインプレイヤーだ

OBEKKA



●強力なサーブがウリ

ストロークが力強く、ジャンピングボレーも得意なオールラウンドプレイヤーだ

EDOBOU



●バランスのいい選手だ

サーブ&ボレー、レシーブ&ボレーが得意なネットプレイヤーだ

LENDOU



●ストロークが凄じい

安定したサーブを持つベテランプレイヤー。パッシングショットがすごい

MATSU



●期待の日本No.1選手だ

日本No.1でも世界の壁は厚い。弾丸サーブで相手のレシーブを崩せれば……

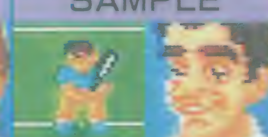
VICHI



●好不調の波が激しい

No.1のスピードを誇るサーブが武器。他の能力も平均以上だ

SAMPLE



●若手のわりに戦術が巧み

強力なサービスを持ち、ネットプレイ、ストロークともにうまい

CHIYAN



●中国系アメリカ人だぞ

足の速さを生かして、粘り強くボールを追いまくるストロークプレイヤーだ

MACKUN



●超ベテランプレイヤー

パワーは落ちたが、天才的なボレーとガッツはあなどれない、ネットプレイヤー



気軽にミステリーを楽しんでみよう

期待のミステリーアドベンチャーソフトがこれだ！わかりやすいシステム、ゴージャスな効果音、コッた演出など、見のがせない点をバッチリ紹介していくぞ。

11月発売予定　チュンソフト　8800円 税込

カセット 8M+64K RAM
バッテリーバックアップ
アドベンチャー

ちょっと大人のミステリーだ

チュンソフトのスーパーファミコン用ソフト第1弾『弟切草』。対象年齢が中学生から高校生以上というアダルトな雰囲気のソフトだ。

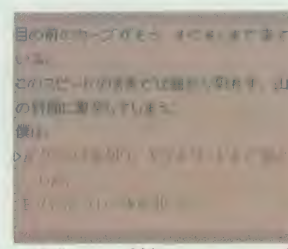
このゲームに正解はない

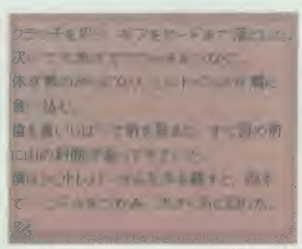
『弟切草』は、画面のほとんどが文章で構成される、テキストアドベンチャーと呼ばれるタイプの作品だ。ストーリーはミステリー調で展開する。

普通のテキストアドベンチャーとちがうのは、文面に合わせてリアルな効果音（S・E）やアニメーションするさし絵が入ること。

また、このソフトには正解がない。プレイヤーの選択により様々な物語が展開されるが、どれが正しいということはなく、純粋に物語を楽しむ小説のようなソフトなのだ。


ちょっと不気味なタイトル画面。背すじに寒気が走るようだ


文字だけで構成されるメイン画面。プレイの方法により話が変化


画面上のストーリーの進行に合わせてリアルな効果音が聞こえる

弟切草とは？

弟切草は実在する薬草の名前で、主に止血剤として使われる。その名前の由来は平安時代にまでさかのぼる。

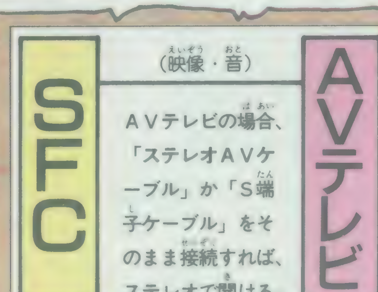
鷹匠（鷹を訓練する人）が弟を刀で傷つけ、その血しぶきがこの草の葉についたからという。

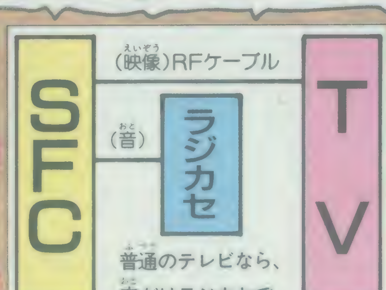


環境設定も大切

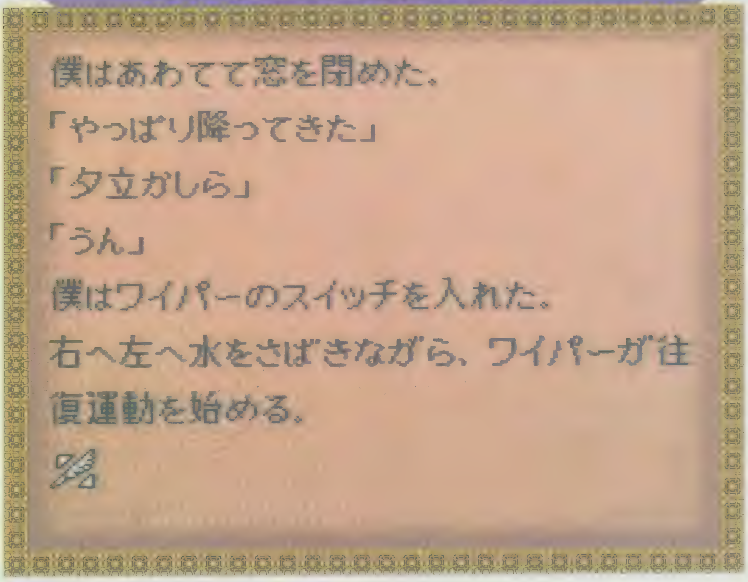
このソフトでは、音が重要な位置を占めている。より、『弟切草』の世界にひたるために、スーパーファミコンの音をステレオで聞くことのできる環境を整えたい。

AV対応と呼ばれるステレオ音声の聞けるTVか、ラジカセなどステレオ機器にスーパーファミコンをつなげてみることをおすすめする。





雨がポツポツ降って来た…



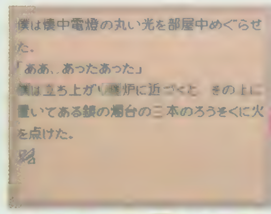
恐怖を演出する様々な仕掛け

ミステリー調のシナリオを盛り上げるのに様々な仕掛けが用意されている。その1つ1つを細かくチェックしてみることにしよう。

思わず驚くメイン画面

ストーリーが展開するメイン画面では、「雨が降って来た」と文章がでると、本当にその画面内にサーっと雨が降ってくる。また、雷の音がすると画面がフラッシュしたり、乗っている車が接触するとガガッと画面が揺れたりする。

電灯が切れた!



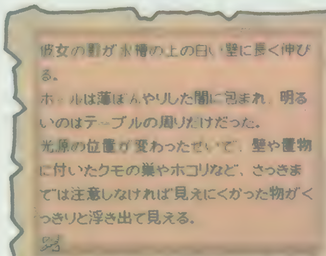


暗くなる!

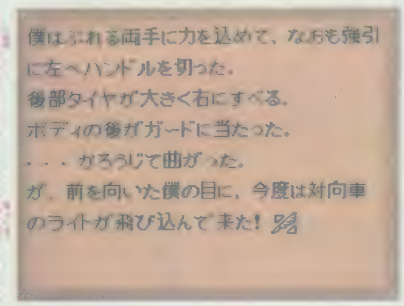
○電灯が切れると背景が暗くなり、直ると明るくなる

文字はすべて描きおこし

メイン画面をうめつくす文字は読みやすいように漢字が多用されている。また、すべて新たに制作された文字のデータ量は全部で20Kバイト以上にもおよぶ。



○車がガードレールに接触すると、カタカタと画面がブレてビックリ





○雷光で画面がフラッシュ!まったく何も見えなくなってしまう

みずみずしい効果音

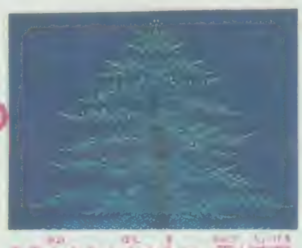
効果音はスーパーファミコンお得意のサンプリング機能を使ったリアルなものになっている。

しかし、TVドラマなどで使われている作られた音(たとえば車の衝突音など)を参考に、プログラマーが作った音も使われている。作った音のほうが本物っぽいという判断から使っているそうだ。

さし絵も充実

さし絵もミステリーっぽくシブい画面が多いのが特徴。数が少ない分、インパクトの強さで勝負?





○○大きな1本の木に、雷が直撃。インパクトの強い1シーンだ

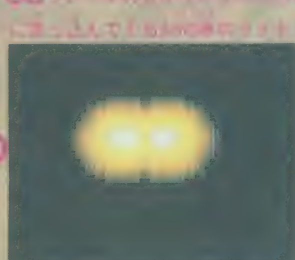
アニメーションもアリ

プレイ中ところどころに入るさし絵のアニメーションにもスーパーファミコンの機能がふんだんに使われている。

これは対向車のライトが迫ってくるところだが、拡大機能をうまく使ってスピード感を表現している。

迫り来る対向車のライト!







ミステリーの世界に引きこまれるシナリオ

どんなに凝った仕掛けがしてあっても、シナリオがやっぱり重要だ。冒頭部分をちょっぴり見てみることにしよう。

デートに出掛けた2人

主人公と奈美のカップルはある夏の日の夕暮れ、ドライブにでかけた。そこで2人は自動車事故に巻き込まれる。

不気味な館が出現

林の中に突っ込んでしまった自動車を置いて、2人はあたりを歩きまわる。しばらく歩いた先に不気味な洋館が現れる。

洋館の中で、突然の停電や水槽のピラニアに驚かされる2人だが…。

> 僕は車の窓を開けた。
> 湿った暑苦しい空気が車の中に入ってくる。
> 「雷・・・そういえば、いつの間にか空がまっ黒」
> 車は丁度峠の頂上にさしかかり、遠くの空まで広く見渡せた。

○楽しいはずのドライブが、だんだんあやしい雰囲気に…

> 前を見ると、坂を下った所が右曲がりの急なカーブになっていた。
> 僕は軽くブレーキを踏んだ。
> しかし、足にいつもの抵抗は感じられず、ブレーキペダルは気が抜けるほど軽々と底についてしまった。
> 「ブレーキが効かない！」
> 僕は足元と前とを交互に見ながら叫んだ。

○なぜかブレーキの効かない主人公の車。あえなく事故ってしまう

> 「ねえ」
> 水槽の方に向いたまま彼女が呼んだ。
> 「何？」
> 僕は柱時計の前を離れ、水槽の方へと近づいた。
> 「何が入ってるのかしら？」
> 彼女はしきりと水槽のガラスに顔を近づけたり、背伸びして上から覗き込もうとしたりしている。

○不気味な洋館の中で見つけた水槽。彼女は興味を持ったようだ

> 表面には油のようなものが少し、ギラギラと光を放って浮いている。
> 僕は彼女と並んでガラスに額をくっつけ、何とか中を見ようとした。
> しかし、部分的に苔のはがれている箇所もあるのだが、水自体がコール・タールのようにドロッと濁った感じで、さっぱり中が見通せない。
> 「何にも見えないね」

○中をのぞいてみる。べつに大したものは入っていないようだ

シンプルなゲームシステムでストレス知らず

「弟切草」では、ゲームシステムは極めてシンプルなものになっている。

これで、ミステリーの世界にどっぷりと浸ることができるのだ。

進行はボタン1つで

操作は簡単。画面上にペンの形をしたカーソルが出ていたら、ボタンを押して、次の文章を読むだけ。

文章の表示速度は変更することができるようになっている。親切だ。

分岐点が出現

文章を読み進んでいくと、途中でプレイヤー自身がストーリーを決定していく分岐点が出て来ることがある。2～4つの選択肢が用意される。

> そう言って僕は、
> A ガラスを指で突ついてみた。
> ▷B 上から覗いてみようと考え、ソファを移動させた。
> C 見えないのにいらいらして、水槽をひっくり返してやろうと思った。
> D 昔二人で水族館に行った時の事を思い出し、キスしようと思った。

> そう言って僕は、
> A ガラスを指で突ついてみた。
> ▷B 上から覗いてみようと考え、ソファを移動させた。
> C 見えないのにいらいらして、水槽をひっくり返してやろうと思った。
> D 昔二人で水族館に行った時の事を思い出し、キスしようと思った。

○○分岐点が出現。選択肢を決定しボタンを押すだけの簡単操作

カンタン操作で楽しめるのがミソ

自分でストーリーを作る

この選択肢によってストーリーの展開がことなってくるが、基本的に間違いの選択肢は存在しない。ただ、同じところをぐるぐるループしたりすることはあるようだ。自分の好みで選ぶしかない。

Bを選択

> 「何にも見えないね」
> そう言って僕は、上から覗いてみようと考え、ソファを水槽の前まで引きずってきた。
> そしてソファの背もたれの所に片足を乗せ、うまくバランスをとりながら水槽の上のへりで腰を支えた。
> 「大丈夫？」
> 彼女が下から見上げている。

○ソファーを使って水槽の中をのぞきこむ。べつに変じゃないけど

Dを選択

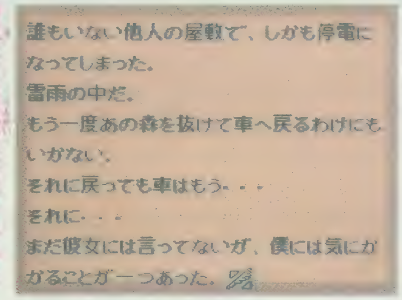
> 僕は、昔二人で水族館に行った時の事を思い出し、キスしようと思った。
> 僕は彼女の肩に腕を回しかけた。
> が、その時、遠くで人の声が聞こえたような気がした。
> 僕は腕を止め、耳を澄ました。
> すると、突然彼女は振り向いた。
> 「今、水槽の中から誰か私のこと覗いた！」

○不純エッチな考えが頭に浮かんだ。でもかんじんな時にジャマが

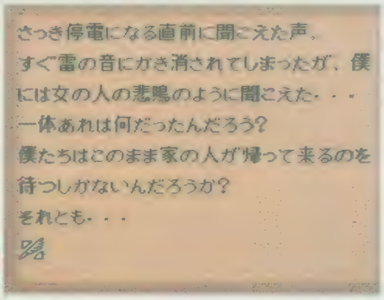
オートセーブ機能付だ

このソフトにはいつでもプレイを中断できるように、オートセーブ機能がついている。これは、ゲームプレイ中、ストーリーが進むごとに勝手にどこまで進んだかをセーブしておいてくれるので、停電しても安心して再開できる。

3つぐらいのストーリーをセーブできるようになるという予定だ。



○気になる展開になっても、そこで自由にプレイを中断できるのだ



○話が盛り上がったところで中断しても続きはすぐ始められるぞ

チュンソフトにインタビュー

音と映像、そして文字を使ったサウンドノベルの第1弾『弟切草』の内側を深く探ってみるために、チュンソフトの中村社長と広報の中西さんにインタビューしてみた。

とにかくプレイしてみて

編集部（以下編） このゲームのウリみたいなものをおうかがいしたいのですが。

中村社長（以下中村） 具体的な内容の話はできないのですけれど、かなりプレイする人によってストーリーが変わっていくと考えてます。で、アドベンチャー独特のひっかかりみたいなものもないし、ただ、小説にはないという部分で、自分でストーリーを選んでいくというんですが、そこがウリというところなんです（笑）。



○チュンソフトのロゴマーク、[illegible]が予感されている?

評価はまっ二つに

編 初心会のときの、いろんなかたの評判はどんなでしたか?

中村 けっこうまっ二つに分かれたというかんじですよね。で、やっぱり狙ってたとおりでマニアックにファミコンをやってきた人よりは、いっしょについてきたお父さんやお母さんが、なんかはまっているというか、熱中してプレイしてましたね。分かりやすいですからね、このソフトは。シミュレーションとかRPGは難しくてどうも、っていうところがありますからね。

編 潜在的なユーザーをひきだすということでしょうか。

広報・中西（以下中西） 女の子がけっこうプレイしていたということも大きいですね。



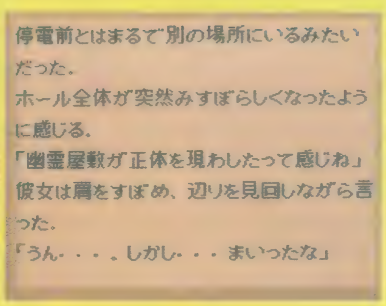
○広報の中西さん。いつもいつもお世話になっているのです

手直し中です

中村 まあ、いろんな意味で製品はパワーアップしますんで、初心会でお見せしたものより、またまとまったところで発表できると思うんですが。

編 ということは、ストーリーなども現在のサンプルのものとは変わるのでしょうか。

中村 ええ、大幅に手直ししています。最初の構想では、1つのストーリーで10時間ぐらいの大作の中で分岐点をと考えていたんですが、2～3時間のものを何種類か入っているみたいなほうがいいかなと思って。1本につまっていたアイデアを分散していって何種類かのストーリーになるように、今、そんな作業をしています。いずれにせよ、どういうシーンを通っても、ゲームのストーリーになんらかの関連性は持たせるようにするつもりです。



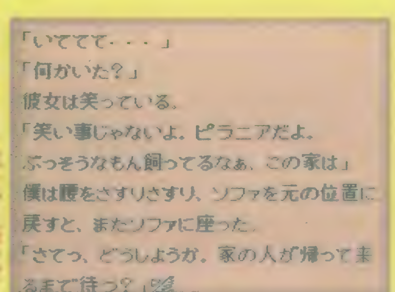
○ストーリーは大幅に変更されているようだ。期待が高まる

3回ぐらい遊べれば

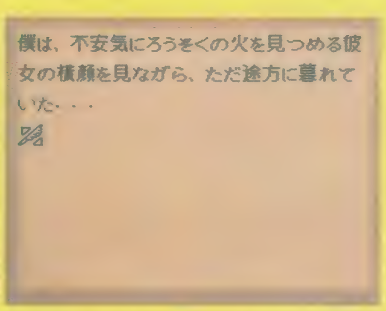
中村 最低でも3回はプレイしたくなるようなものにしようとは思ってますけどね。

編 3回……。

中村 3回プレイしてみて、おもしろいなって思ってさらにはまっていってもらうようなな……。選ぶストーリーによって、登場人物の数なども変わるし、楽しめると思うんですけどね。



○ミステリーの雰囲気を十二分に味わえる、ハラハラドッキリだ



○これがサンプルのラスト。製品版はどんなストーリーになるのか



地球征服を阻止せよ!!

SUPER E.D.F.

スーパーイー.ティー.エフ.

EARTH DEFENSE FORCE™

アース ディフェンス フォース

アーケードで人気のシューティングが、早くもスーパーファミコンに移植されることが決定したぞ！

10月25日発売予定

ジャレコ　8700円　消費税別

カセット　8M

コンティニュー　シューティング

RPG的なシューティング

今年の3月にアーケードで発表され話題を呼んだ、ロールプレイング要素を含んだシューティングが、スーパーファミコンで発売されることに決定した。このゲームのどこがRPG的なのかというと、アイテムというものがまったく存在せずに、敵を倒すことによって得られる経験値で、自機がレベルアップしていくところだ。今回は、レベルアップする武器や、ステージ構成を大紹介するぞ。



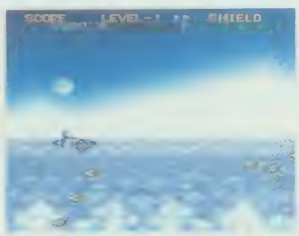
タイトル前のオープニングがかっこいいんだ



8種類の武器を使いこなしてアギーマを倒せ！

経験値をためろ

得られる経験値は、敵の強さによって違う。だけど、とにかく多くの敵を倒し、経験値が一定値にまで達すると、経験値のゲージが点滅し、レベルアップする。しかも、レベルは、自機自体のレベルなので、ステージクリア後に武器の変更をしても、レベルはそのままなのだ。最初は弱くて使えない武器も、レベルが上がればちゃんと使えるようになるぞ。



レベル1のときは弱い武器でもレベルが上がれば…



かなり攻撃力も上がり、戦いやすくなるぞ



なるべく敵を多く倒してレベルアップ



オプション攻撃の威力も、レベルアップで増していく



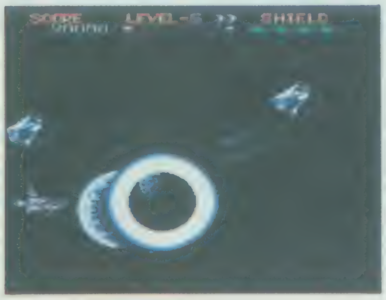
レーザーの太さに注目してくれ



レーザーが太くなっているのがよくわかるだろ

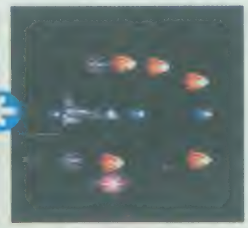
多種多様な攻撃方法

このゲームの攻撃方法は2種類ある。1つは通常武器、もう1つはオプションだ。武器がレベルアップすることはもう触れたけど、もちろんオプションもレベルアップする。オプションは、2レベル上がるごとに新しいフォーメーションを組めるようになるんだ。



○レベルアップしたアトミックで、気分はもう核戦争！

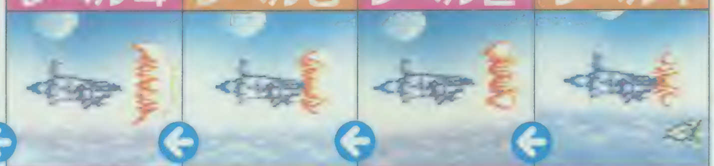

○オプションが自機の動きについてくるぞ


○自機の周りをオプションがまわっている

武器セレクト方式

選べる武器は8種類。しかも、各武器がそれぞれ5段階にレベルアップする。今回は、その中から、4種類の武器を紹介しよう。


レベル5
○ここまでくれば、どんな敵が現れても、怖くなんかないぞ



レベル4	レベル3	レベル2	レベル1
このくらいなら、十分強いぞ	けっこう強そうに見える	弾が少したくましくなったような…	威力がなく、弾も小さい

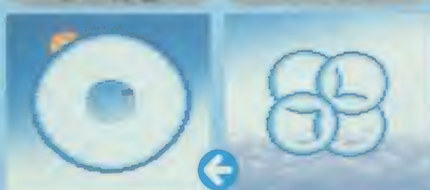
バルカン

レベルが上がるごとに、弾がどんどん大きくなる。威力はあまりないが、連射ができるので、非常に使いやすい武器の1つ。


レベル1 ○いかにも弱そうって感じがする
レベル5 ○ボスでもなんでも来てみやがれ！

アトミック

早い話が核爆発。これは、連射はまったくできないが、敵に当たると大爆発する。レベルが上がれば、かなり広範囲の敵が倒せるぞ。


レベル1 ○小さな爆発が4つあり、誘爆する
レベル5 ○でっかいドーナツのような爆発だね

レーザー

最初は細いが、徐々に太くなっていき、最終的には波動砲なみの太さになるぞ。攻撃範囲は狭いけど、威力はピカイチだ。


レベル1 ○いかにもレーザーという感じがする
レベル5 ○これじゃあ、レーザーより波動砲だ

ホーミング

威力はあまりないが、連射はすごい。しかも弾がホーミングしながら飛んでいくので、レベルアップしていればおすすめだ。


レベル1 ○小さなツブのようなミサイルだ
レベル5 ○これなら威力も相当[illegible]

フォーメーション

XA-1に標準装備されているオプションを本体から切り離してフォーメーションが組める。それぞれに特徴のある動きと攻撃ができ、何度でもチェンジすることができるので、状況に合わせて使い分ければこれほど心強い味方はないのだ。

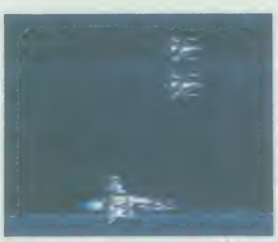
ローリングオプション


○自機のまわりをオプションが弾を撃ちながらまわる

シャドーオプション


○自機の動いたあとを、オプションがついていく

ホーミングオプション


○2つのオプションが自動的に敵に向かって飛んでいくぞ

移植+オリジナルの全6面

そもそもE.D.F.とは、Earth Defense Force つまり地球防衛軍のことなんだ。そのE.D.F.が、地球征服をたくらむ謎の秘密組織「アギーマ」の侵略を阻止するために、最新鋭戦闘機「XA-1」で戦うというのが、このゲームのストーリーだ。ステージ構成は、最初地球で戦うが、宇宙にでて、そして、月面にある敵基地に侵入し、アギーマを壊滅させるまでの、全6ステージ。そのなかのいくつかがオリジナル面になっている。どのステージを見ても、美しいグラフィックとともに、そのステージのサブタイトルに合った演出がされていて、おもわず、ゲームの世界に入り込んでしまいそうになるぞ。



美しい夜景を見ながらゲームができるなんて幸せだ



このスペースコロニーの細かい書き込みに注目



宇宙を行くXA-1。星がきらめいているぞ

ステージ1 空中



雲の上を飛んでいくステージ。流れる雲がカッコイイ

ステージ2 夜景



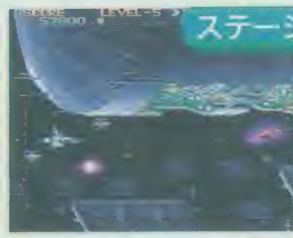
夜の都会の上空を飛ぶXA-1。おもわず感動

ステージ3 海上



途中、スコールの中を通るあたりがこっている

ステージ4 スペースコロニー



スペースコロニーに拡大機能が使われているステージ

ステージ5 月面



ステージ最後の月の回転は、見物だぞ

ステージ6 敵基地内



基地内部は高速スクロールするステージ

ボスは強くて巨大

このゲームのボスは、とにかくデカい。その巨大なボスがきれいに動くところは、スーパーファミコンならではだ。しかも、一度破壊すると、別な攻撃方法で自機を攻撃してくる。しかし、自機も十分強いので、壮快感はバッチリ。



中ボスがこんなに巨大なら、大ボスはいったい…



やっとの思いで破壊しても、これからが大変だぞ



壊れているのに攻撃をしてくるなんて、さすがボスだぜ

巨大なボス!



こんなに巨大なヤツがステージ1のボスだったら、このあとのステージは…

シブい演出がニクい

このゲームは、各ステージによって、様々な演出が施されている。とくにステージ3などは、徐々に画面が暗くなり、しばらく雨が降り続く。ステージ4のスペースコロニーなども、あっと驚くような出現のしかたをするので、期待しよう。



巨大な月が自転している。雰囲気ばつぐんの演出だ



めちゃくちゃカッコイイオープニングのデモ

ライフ回復はこれだけ

このゲームには、アイテムというものがまったくないので、ライフが減ったら、回復できない。しかし、レベル5以降は経験値のメーターが満タンになるごとにライフが1つ回復するぞ。



あと1発食らったらやられてしまう



そんなときは、敵を倒してレベルアップだ

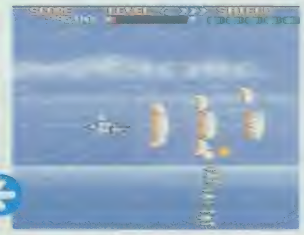
どしゃ降り



これじゃあ、スコールだよ



ん？ 雨が降りはじめたぞ。敵が見えにくいな



なんか、空が暗くなってきたような気がするな〜

こんな所に回転拡大

スーパーファミコンのソフトだけに、もちろん回転拡大は当然のこと。このスーパーE.D.F.でも、後半のステージで数多く使われているぞ。

回転！



だんだんと画面いっぱいに広がったぞ



画面の右下のほうから現れる月。なんだか動いているぞ

徐々に拡大!!

徐々に拡大して近づいてくるスペースコロニーや、画面の端からジワジワと現れる月など、ゲームストーリーを盛り上げるのに非常に効果的に使われているのだ。



あんなに小さかったチラチラが、こーんなに巨大なコロニーだったなんて！？



ザコキャラまでもが回転拡大？



まだよくわからないが、ひょっとしてこれは…



なんか背景にチラチラするものがあるぞ

森田将棋は、ここまで強くなってしまった!!

初段 森田将棋

しょだん もりたしょうぎ

(社)日本将棋連盟公認・総合棋力初段



コンピュータソフト初の「初段」公認/『森田将棋』は、どこまでパワーアップするのか

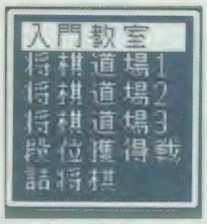
8月23日発売予定　セタ　8800円　消費税込

4M+64KRAM　バッテリーバックアップ　将棋

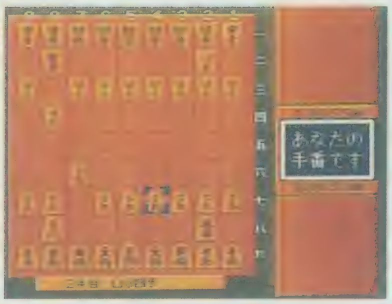
勝者には二段への道が待っている!!

パソコン版で登場、そしてファミコンへの移植と、根強い人気を得ている『森田将棋』が「初段」の公認をもらってスーパーファミコンに登場だ。

今回は「初段」ということで、さらに強くなっているが、対局メニューも豊富で初心者でも楽しめる。しかも、段位獲得戦で勝てば、日本将棋連盟の二段正式アマチュア免状を取得することができてしまうのだ。これはスゴイ!!



○対局の種類もグッと増えている



○思わずタメイキが出るリアルさ

ビジュアルはすべてがリアルに

さすがのスーパーファミコン。盤面や駒台など、リアルなグラフィックで表現している。こんなにリアルなら、コンピュータ相手でも実際の対局の雰囲気が十分味わえるネ。画面の構成も、ファミコン版より整理されていて、見やすくなっている。

盤面

リアルな木目が、実際の将棋盤の雰囲気を出しているネ。

後手番用駒台

後手側が取った駒は、ここに置かれる。

先手番用駒台

こちらは、先手側が取った駒を置く台。

後手考慮時間

対局者が考えていられる時間が、ここに表示される。

先手考慮時間

同じように、こちらには先手側の考慮時間が表示。

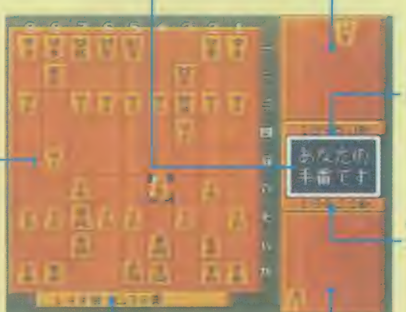
メッセージエリア

勝負や、どちらの手番かなどのメッセージが表示される。

手数・指し手表示

現在の手数と、指し手を表示してくれる。

基本画面の見方



スーパーファミコン

充実した機能がうれしい

かなりパワーアップしている強さのレベルに伴って、各種の機能もファミコン版の時より改良されている。
基本的にはファミコン版と同じだけど、それぞれが使いやすくなっているし、セーブ機能や駒切替などの新しい機能もプラスされているんだ。
さらに、なんとオドロキ！ 声が出るのだ。それじゃ、各機能をひとつずつ紹介してみよう。

声が出る

「先手、3七角成」「10秒…」といった具合に、指し手や持ち時間、勝負などを、女性の声で教えてくれるんだ。う〜ん、ますますリアルになっていくなア。

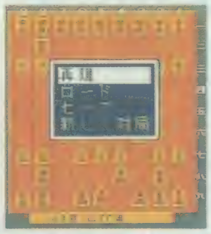




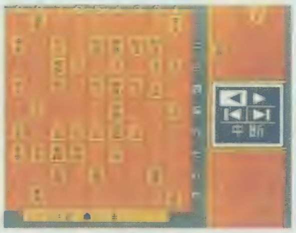
○「ハイッ!」っと返事をしてしまいそう

再現モード

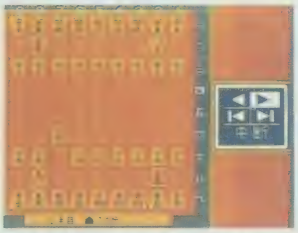
ファミコン版にもあった、再現モード。今回も、対局終了後にその対局をこのモードで見直すことができる。また、対局の途中でも、再現モードは使えるので、数手前まで手を戻して再度対局を続けることもできるんだ。このモードを使えば、ただ見直すだけじゃなく、ジックリと自分やコンピュータの手を学習することができるネ。



○投了になった後このウインドウが開く



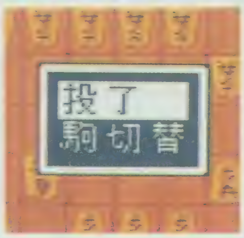
○左の矢印で巻き戻してみよう。上の矢印は、1手ずつ戻すんだ



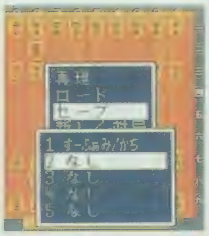
○戻し終わったらもう一度初めから1手ずつ見てみる

セーブ機能

今回は、なんとセーブ機能があるのだ。終了した対局を、2つだけセーブしておけるんだ。だから「ウン！ これは好対局だ」というのがあったら、それをセーブしておいて、再現モードでいつでも見られるってわけだ。おまけに、セーブする時にはコメントも入れることもできるゾ。
ただし、このセーブ機能は終了した対局だけなんだ。対局中にできればよかったのに。



○まず、対局が投了になってしまうと



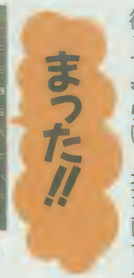
○セーブできるのは、5つの対局まで

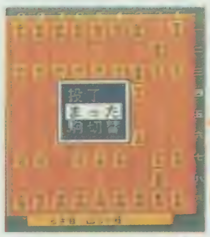


○もちろん好きな時にロードができる。対局の再開はなし

まった!!

昔から、将棋にはつきものの「まった!!」。SFC版ではこの「まった!!」が使えるようになった。どういう時に使うか、というと。相手の打った駒が自分に不利な場合に、この「まった!!」で文字通り待ってもらい、打ち直せる。





○セレクトボタンを押すと、まったの文字が

駒落ち

駒落ちとは、カンタンに言えばハンデのこと。つまり、自分より相手の方が強い時、強さのレベルを同じにするために、強い方の駒をいくつか取って対局をするってことなんだ。ファミコン版にもあったが、今回は種類も増えてる。

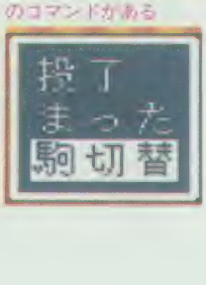


○駒落ちの種類も、ファミコン版よりもかなり増えた

駒切替

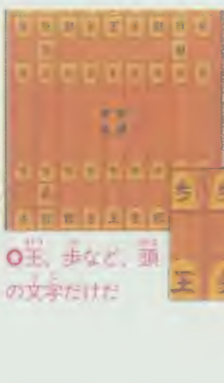
長い対局や、何度も対局をしていて同じ駒ばかり見ていると、結構アキてしまう。そこで、3種類の駒を切り替えられるモードがある。ウインドウを開いてボタンを押せば、次々と変わっていく。これは、対局中でも使えるので、気分転換に変えてもいいネ。

○投了やまったと同じウインドウに、駒切替のコマンドがある





○駒の文字が、太い字で書かれてる



○王、歩など、頭の文字だけだ

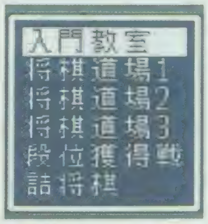


○略さずに、ちゃんと書いてある

めざすは段位獲得戦なり!!

さて、メインメニューはというと、駒の動かし方もわからない初心者から腕自慢の上級者まで楽しめるように、4タイプの対局が用意されている。

まずは、初心者用の"入門教室"。そして、次には"将棋道場"がある。さらに、最終目的の"段位獲得戦"だ。もちろん"詰将棋"だってあるのだ。



○自分のレベルに合った所から始めよう



○段位獲得戦までの道のりは長い…くじけずガンバろう!!

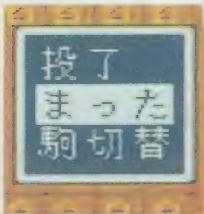
入門教室

まるっきりの初心者でも対局ができるのがココ。この対局では、コンピュータ側のみの駒落ちが指定できるし"まった"がかけられる。もちろん再現モードが使えるので、覚えるには最適だ。自信のない人は、ここから始めよう。

○これが入門教室のウインドウだ



"まった"ができるゾ



○まったができるのは、ココだけだ

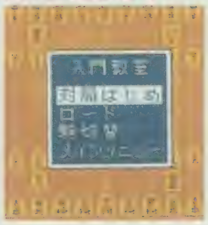


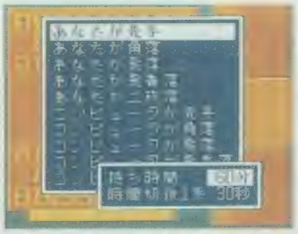
○入門教室は、持ち時間が決まっていないのでジックリできるんだ

将棋道場1・2・3

もう1段階上になるのが、この将棋道場。この将棋道場には、コンピュータの強さに応じた3つの道場があるので、自分の強さに合った所から始めよう。さらに、この道場では対局時の考える持ち時間が決まっているんだ。あまり考えすぎて、持ち時間が0になってしまうと、1手ごとに30秒の考慮時間しかなくなってしまう。30秒を過ぎてしまうと負けになる。

○将棋道場は、レベル1から始めよう





○道場の場合は、持ち時間が決まっているので気をつけよう

○メッセージエリアの上下に、持ち時間が表示されている

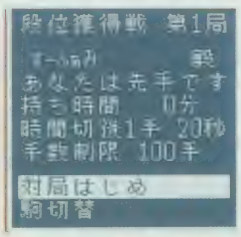


段位獲得戦

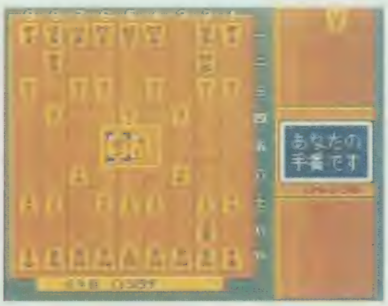
さあ、いよいよ段位獲得に挑戦だ。ここでは、実戦さながらの対局が行われる。持ち時間なし、考慮時間は1手20秒、手数制限100手まで…もちろん"まった"などないし、再現モードなど使えないのだ。二段への道は、なかなかキビシイものなのです。

○まずは、自分の名前の入力から始める





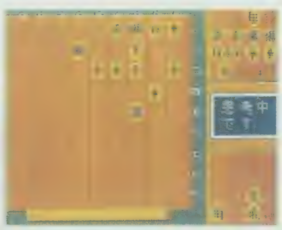
○ヒェ〜! 初めから持ち時間がないのォ



○成ろうかなァ…やめようかなァ、あ〜! 時間がない!!

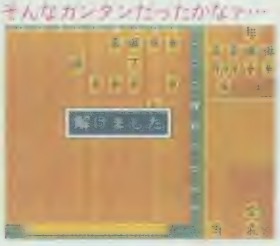
詰将棋

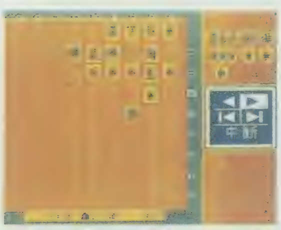
将棋道場で疲れてしまった人、段位獲得戦で負けてしまった人は、ちょっとイキ抜きに詰将棋をしましょう。ここでは、自分で駒を設定してコンピュータに解かせることができるんだ。始めると、左上の駒台に駒が並んでいるので、盤面に設定をする。そうして並べ終わったらコンピュータに考えさせるんだ。はたして、どこまで解けるかな?



○ヨシッ! これならどうだ!! コンピュータに挑戦だ

○えっ? もう解けちゃったの、そんなカンタンだったかなァ…





○解けた後は、再現モードで見てみよう

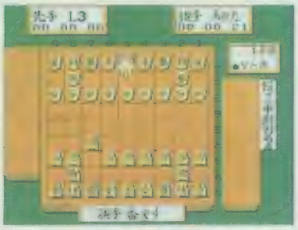
※詰将棋の問題は、7月7日付「朝日新聞」(日曜版)より転載したものです

第一回ファミマガ杯争奪 すーふぁみ森田将棋初段 VS ふぁみこん森田将棋2級

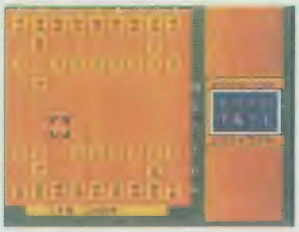
おまたせしました！ 第一回ファミマガ杯争奪「すーふぁみ森田将棋 初段」対「ふぁみこん森田将棋 2級」の対局です!!

というわけで、ファミコン版とスーパーファミコン版の森田将棋同士を対局させてみたのだ。両方の森田将棋をスタートさせて、ファミコン側を先手に、後手に設定する。そしてスーファミ側を後手に設定する。そして、片方の手をもう片方に入力するという形で始めてみた!!

先手・ふぁみこん2級



後手・すーふぁみ初段



手目	手番	指し手
1手目	ふ	7六歩
2手目	す	8四歩
3手目	ふ	6八銀
4手目	す	3四歩
5手目	ふ	7七銀
6手目	す	6二銀
7手目	ふ	4八銀
8手目	す	4二銀
9手目	ふ	5六歩
10手目	す	5四歩
11手目	ふ	7八金
12手目	す	3二金
13手目	ふ	6九王
14手目	す	4一王
15手目	ふ	5八金
16手目	す	3三銀
17手目	ふ	7九角
18手目	す	5二金
19手目	ふ	6六歩
20手目	す	4四銀
21手目	ふ	5七銀
22手目	す	3一角
23手目	ふ	6八王
24手目	す	8五歩
25手目	ふ	6七金
26手目	す	7四歩
27手目	ふ	9六歩
28手目	す	9四歩
29手目	ふ	4六銀
30手目	す	7三桂
31手目	ふ	2六歩
32手目	す	3三桂
33手目	ふ	1六歩
34手目	す	4五桂
35手目	ふ	2五歩
36手目	す	4二角
37手目	ふ	1五歩
38手目	す	8一飛
39手目	ふ	5八王
40手目	す	9二香
41手目	ふ	3六歩
42手目	す	2二金
43手目	ふ	3七桂
44手目	す	3七桂成
45手目	ふ	3七銀
46手目	す	3二金
47手目	ふ	4六銀
48手目	す	2二金
49手目	ふ	9七角
50手目	す	9七角成
51手目	ふ	9七香
52手目	す	3二王
53手目	ふ	2四歩
54手目	す	5三銀
55手目	ふ	4五桂
56手目	す	4二銀
57手目	ふ	7二角
58手目	す	8二飛
59手目	ふ	6一角成
60手目	す	6二金
61手目	ふ	7一馬
62手目	す	7二金
63手目	ふ	8二馬
64手目	す	8二金
65手目	ふ	5二飛
66手目	す	8一金
67手目	ふ	2三歩成
68手目	す	2三金
69手目	ふ	2三飛成
70手目	す	2三王
71手目	ふ	2四歩
72手目	す	2四王
73手目	ふ	4二飛成
74手目	す	3八飛
75手目	ふ	4八金
76手目	す	3九飛成
77手目	ふ	2二竜
78手目	す	2三桂
79手目	ふ	1一竜
80手目	す	7二金
81手目	ふ	2二竜
82手目	す	6九角
83手目	ふ	6八王
84手目	す	7八角成
85手目	ふ	7八王
86手目	す	7九金
87手目	ふ	8八王
88手目	す	8九金
89手目	ふ	7八王



○27手目は、9六歩



○やや、3七桂成だと



○オッ、今度はファミコンが行ったゾ

90手目 7九竜まで 後手 すーふぁみ初段の勝ち

なるほど、結果はやはりスーパーファミコンの勝ちでした。そりゃ、2級と初段の対局だもの、あたりまえか。



○すっかり飛び込まれてしまったふぁみこん2級…



すてえじ一～三までの紹介っす！

基本的な攻撃

ゴエモンは気が短い。だから攻撃も自慢のキセルでボカボカと敵を殴るのが基本。キセルをパワーアップさせるには、敵をやっつけて招き猫のキャラを取ろう。ヨーヨーになるとかなりのリーチが稼げるぞ。しかし、敵のダメージを受けると1ランク落ちるゾ。



○キセル、長キセル、ヨーヨーと変わるよ



○エビス丸は笛、赤い笛、ピロピロ笛になる



○ちょっともったいないけれど、小判を投げることもできるのだ



○パタダンは強力なのだ。でも、高いのでムダ使いはやめましょう

すてえじ一 江戸の町は大サワギ!!

まずは、江戸でい！

事の起こりは、ほろほろ寺に出るという女ゆうれいのウワサから始まる。ゴエモンとエビス丸は、さっそく調査にでかけるのであった。しかし、ほろほろ寺の中は、ゆうれいたちでいっぱい。寺へ入る前にちゃんと準備して行こう。

お金をたくさん貯めて買物もしておこう。わらじは何枚あっても損じゃないのだ。



○なにやら、おはなちゃんが血相を変えて助けを求めてきたぞ！



○大江戸ツーリストには四国へ行くツアーが用意されているのだ

ほろほろ寺に入ろう

タヌキさんに励まされて、いよいよほろほろ寺の調査開始だ！　火の玉をうまく避けながら進もう。からかさは地面に降りたときがチャンスだゾ。お山の鐘も叩いてみてね。



○こんなヤツらが、ウヨウヨいるのだ。気をつけて行こう



○出ました！　ウワサの女ゆうれい。投げてくるお皿を打ち返せ！



○キセルの方が打ち返しやすい。うまくタイミングを合わせよう



○女ゆうれいの正体は、なんと招きネコのクロベイだったようだ

すてえじ二 ひょっとこたちが踊る国

そして、四国へ…

コバンネコさんを探すために四国へ渡ってきた2人を待っていたのは、お祭りだった。

ひょっとこのお面をつけて踊ってる人たちが、なんだか怪しい。とにかく町の人にもいろいろ聞いてみることにしよう。きっと役に立つ情報を教えてくれることだろう。

土佐犬



○普段は眠っているマヌケなヤツだ



○ひょっとこたちは踊りながら近づいてくる。ウヨウヨ来たら注意



○ここがお祭り広場だ。やぐらの上のヤツらが逃げたら後を追え！

怪しげな人々

ひょっとこについて行くとお祭り広場に着いた。やぐらの回りで踊っているヤツらをやっつけて、やぐらの中へ入ろう。するとそこには、ちょうちん魔人が待っているのだ。

そして、コバンネコさんもつかまっていたのだ。魔人を倒すには、やぐらに乗っかてちょうちんを先に狙おう。



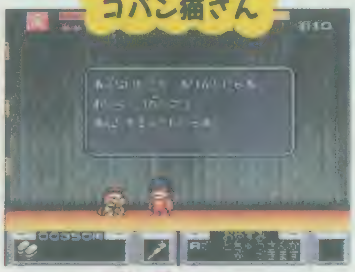
○こいつの好物はネコなんだ。コバンネコさんを早く助けよう！

ちょうちん魔人



○白いちょうちんから赤いちょうちんの順で倒そう。小判が有効だ

コバン猫さん



○ここで、事件の謎にせまる。コバンネコを助けた2人は淡路へ

すてえじ三 淡路島が遊園地に!?

橋を渡るのじゃ！

橋を渡って本州に戻ろうとすると、なんと淡路島が巨大なアミューズメント・パークに造り替えられてしまっていた。その陰には、おたふく隊というヤツらが糸をひいているらしい。さっそく、調査すべく中に入るのだが…。

まあ、ここではおもいっきり遊んじゃって下さいよ。



○橋のランカンにはワープおたふくがいる！



○かわら版を配るヒコーキにするなっちゅーの！



○ここがからくりアイランドの園内だぞ。ヒエロおたふくもいる

ご自由に遊んでね

ここにはたくさんのイベントがあるゾ。競馬屋、クイズ屋、バクチ屋、絵合わせ、見せ物小屋にゲーセンだってあるんだ。うまく使ってお金を増やさなきゃ意味がない。あまり居るのも考えものだ。



○ハンバーガーは持帰りOK！後で役にたつゾ



○グラディウスだって出来ちゃうんだもんね！

なんと親子ダコ

瀬戸内海に架かる橋を渡っていると、明石の大ダコが現れる。でも、けっこう弱いので、ヨーヨーで攻撃するのがいいでしょう。

子ダコ君



○チョロチョロと動く子ダコ君

大タコ君



○橋をふさいで邪魔をする大ダコ君

応用的な攻撃

ここで、応用編の攻撃法を紹介しよう。ゴエモンとエビス丸は合体して攻撃できる。伏せてるときに上に乗るのだ。



○合体攻撃は横視点画面のみ有効なのだ

技を使ってみよう

巻ものを10個取ると、術を1回使うことができる。術は強力なのだが、制限時間があるので、有効に使え。その前に道場へ行くのも忘れずに。

ゴエモン



エビス丸



すてえじ四〜六 敵基地へ入れ！

すてえじ四

おたふく隊が大和を侵略!!

まずは、買物だ

おたふく隊の基地へ入る前にアイテムをそろえよう。うめおにぎりはライフが0になると自動的に使用され、全回復してくれる、ありがたいアイテムなのだ。必ず買おう。



よろずやで買物でい！ 銭ならあるでよ、バンバン買うのだ



鹿は殺しちゃいけないよ。うっとうしいけどガマンするのだ



おにぎりやハンバーガーを取るゾ

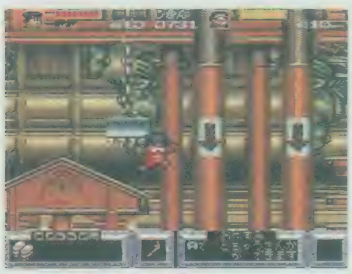
実は同じ所なのだ

さあ、おたふく隊の本拠地へ潜入だ！ ここまで来たら後には引けないぞ。マップを見てもわかるように、元はお寺だったのだが、おたふく隊が勝手に造り替えてしまったんだ。天井と床がひっくり返ってしまったり、物騒なトゲが出て来たりする、からくり館になってしまった寺を素早く通って、どこかに隠れているボスを探そう。



本堂を抜けろ！

おたふく隊に顔を変えられてしまった大仏さまを横目に本堂を抜けよう。さっきまで床にあったトゲトゲが今度は釣り天井となってゴエモンたちを襲って来る。中には狙って落ちて来るモノもあるので間合いに気をつけてね。



ここは落ちても平気だからジャンプ！



危ない！ 天井からトゲが落ちてきた

廊下が回る!!

なんと、行止まり！と思ったら、ココは回転廊下なのだ。隅にある怪しげなボタンを踏めば、ギギギーという音と共に廊下が回転するのだ。

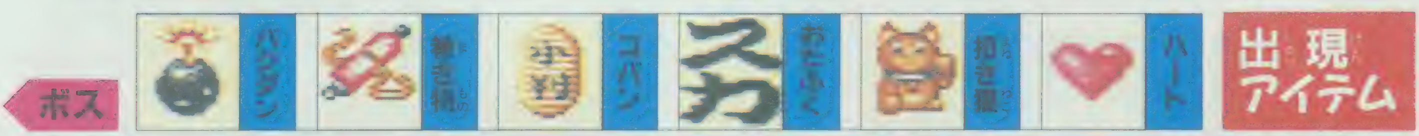


大仏ルーレット

なんだか知らないけど、突然ルーレットで遊べちゃうのだ。絵がらによってアイテムが出現するので、得と言えば得だけど、スカを引いちゃったら、しょうがないよね。次のボスに備えて補給するのだ。



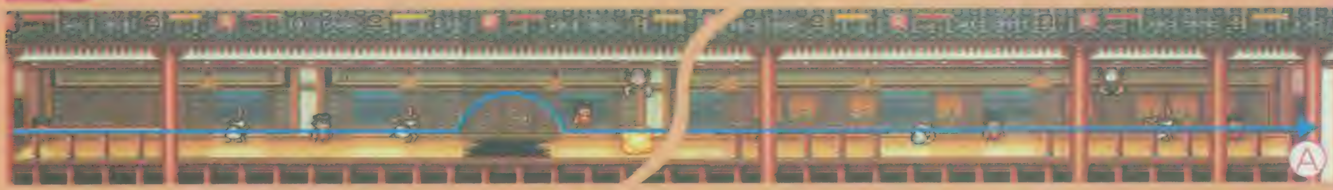
コバンだとウレシイけど…





※マップ上のアルファベットは、マップのつながりを示し、ケイ線は、攻略ルートを示します。

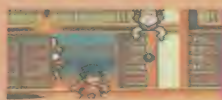
スタート



色々なおたふく



逆立ち



天上

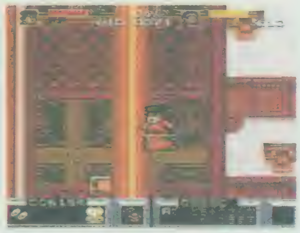


回転

タヌキさんに励まされて入って来たけど、ヘンなおたふくがいっぱいだなあ。

回転する柱

このステージの難関である回転柱の間なのだ。回転する柱の出っ張りの部分を利用して左上までたどり着こう。途中にあるつぼも余裕がある人は取っておこう。上に行くと微妙にタイミングがちがってくるので、調子にのってピョンピョン跳んでると落ちるゾ。



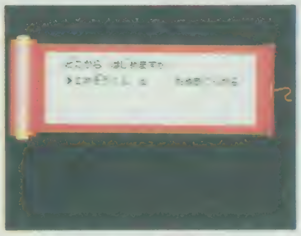
ヒョイヒョイヒョイと飛び乗ろう。慣れれば簡単なものさ！



入口へ

コンティニューなのだ

この画面に入ってスグの所にあるつぼに入っているのが「コレゾウくん」だ。これを持っていると、死んだ時にこの場所から始められるのだ。



コンティニュー画面なのだ。タヌキさんからも始められちゃうゾ



これ、コレゾウくん。強い味方なのだ

しーばーまんとだ!!

実はこの術が使えれば何の問題もないわけだ。だから、ちゃんと修業をつんで術を身につけておこう。これから先もきっと役に立つハズだ。



スイースイーと飛んで行きましょ！

つぼの中身は？

たくさんつぼがあるけれど、取らずにおくのはもったいないよね。中にはコバンだとか金の招き猫なんかも入っているんだからね。



つぼを見つけたらすかさず割ろう



これが金の招き猫。ライフが2アップ！

すもうおたふく

大ボスの前でキャッチボールをする2人のすもうおたふくたち。ボールをうまく避けながら、顔を狙って攻撃だ。



双子力士が何やら楽しそうにキャッチボールをしてるのだ



ボールをウマク避けて顔を攻撃してみよう。1人ずつやっつけろ

巨大おたふく！

ココの大ボスのおたふくだ。顔の中心部分を攻撃すると膨張して最後には爆発してしまう。油断をするな。



怖わ～いじゃあないんだってばぁ

すてえむ五

伊賀の里の忍者たち

とにかく山奥だ

山奥の忍者屋敷に住むという、謎のじいさんを訪ねるために、こんな所まで来ちゃったのだ。ここから先は険しい山なので体力をつけておこう。



落石に注意／ 過ぎ去ってから通ろう

イノシシ出現!!

イノシシの巣なんかもあるのだ。ここでお金を貯めて、洞くつの中にあるお店でバクダンなどを買うと良いのだ。



イノシシ君の住みか。勢いよくくるぞ

おっと！危ない！

色んな訓練を受けた忍者たちがゴエモンに襲いかかる。小走りに追ってくる忍者は、2回攻撃しよう。手裏剣を投げてくるヤツもいるので注意。



こいつはくさり忍者。分銅鎌を描いて攻撃してくる

玉に飛び移れ

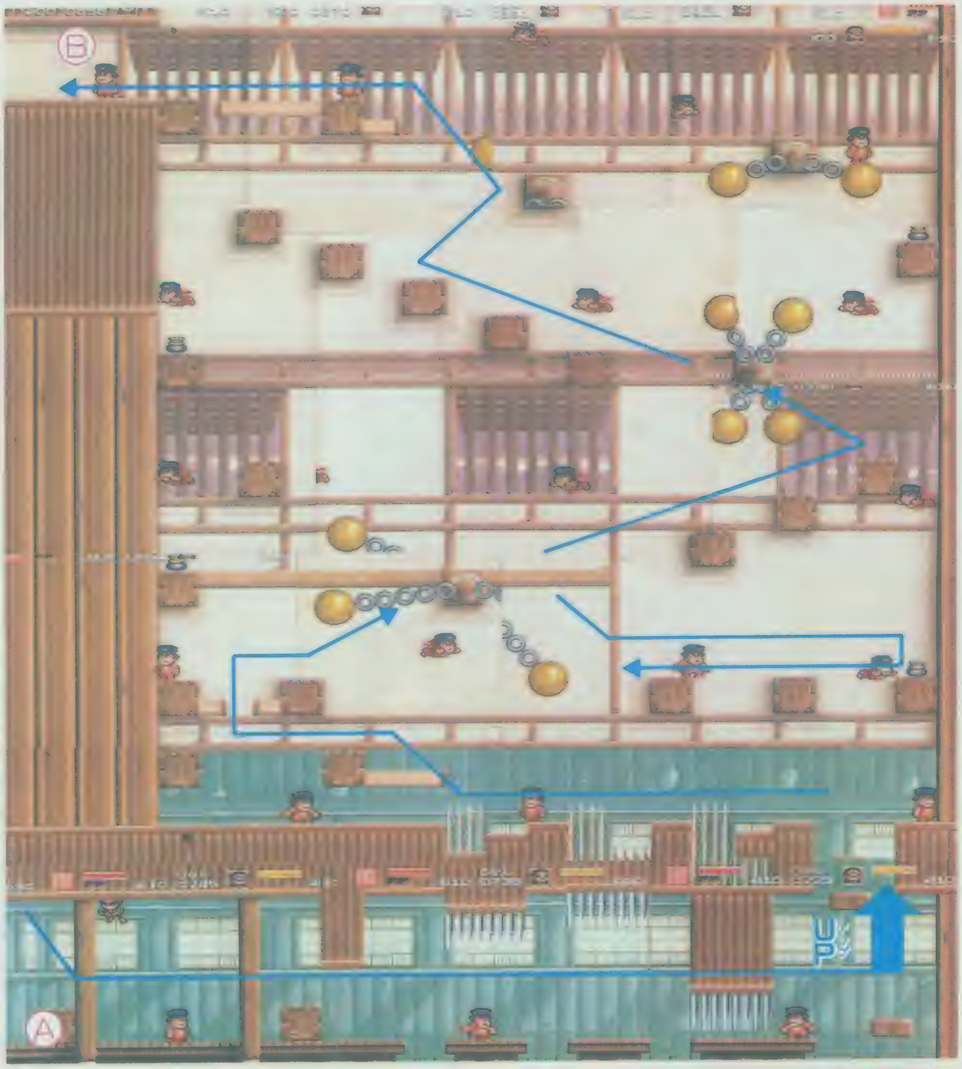
巨大なアメリカン・クラッカーを飛び移って行くという大変に難しいステージなのだ。

箱から伸びてくる足場をウマク利用して先へ進もう。玉を飛び移るポイントは飛び移る側が下へ行った時にジャンプするとウマク行くぞ！



ここでタイミングを測って下がるのを待つのだ

一瞬止った瞬間に飛び移ろう。落ちるなよ！



ボスへ向かう通路。おしずさんがお茶を運んでいる。要注意だぞ。

ボス



※マップ上のアルファベットは、マップのつながりを示し、ケイ線は、攻略ルートを示します。

スーパーファミコン



ロボ忍者たち

次から次へと出現する忍者たちをケチらして、奥へと進むと大掛かりなからくりが待っている。トゲ付き床は慎重に抜けよう。グサリとくるゾ。

ここから

ここいらのどこかに秘密の地下通路へ抜ける道があるハズなのだが…。あたりかまわず叩きまくろう！　きっと秘密の入口が現れるゾ。この他のステージにも隠し通路が存在するのだ。

飛んで行きましょ

マップ上の点線は、「しーばーまんとの術」を使った場合なのだ。すごくラクなのだ。

色々な仕掛けが！

この迷路は、ワナがたくさん用意されている。要注意だ。

分身の術

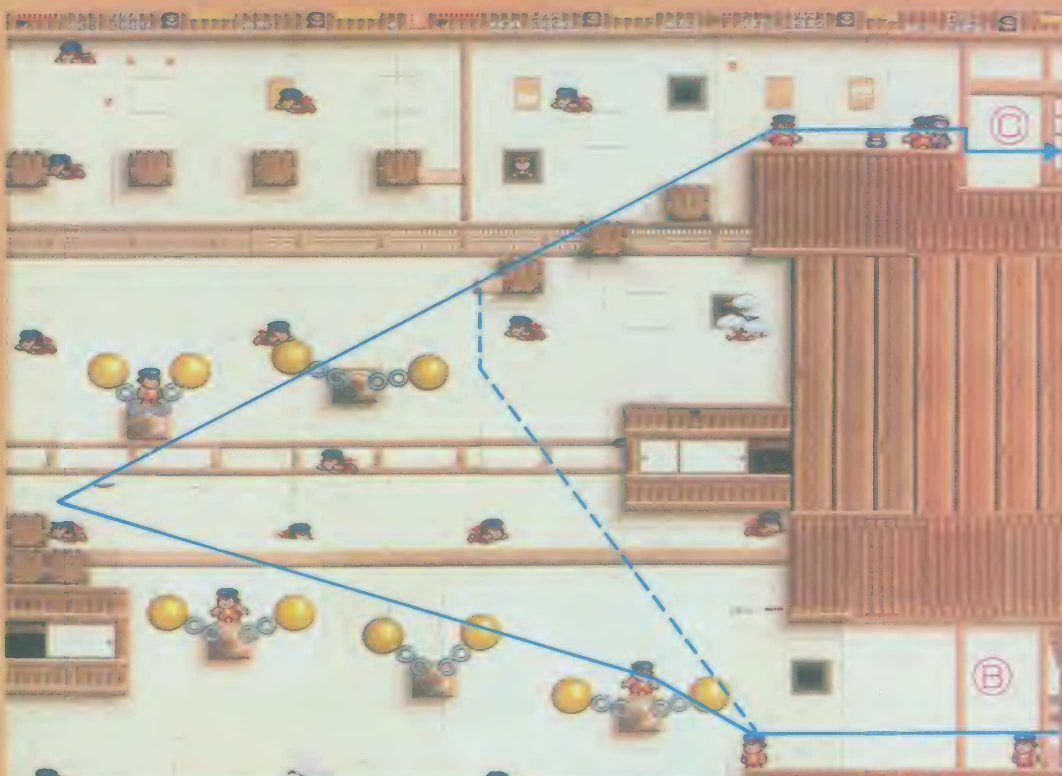
窓忍者は近づくと、窓から顔を出し、自分の分身を発射してくるのだ。



戸棚かな？

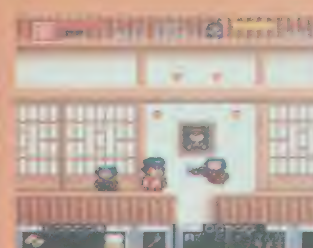
おや？　こんな所に襖があるのはなんじゃろ？　チト休憩するっす。





お茶をこぼすな!!

おしずさんは廊下をいそいそと歩いている。それに見とれていると、いきなりお茶をひっかけてくるのだ。まったくヒドイものだぜ。いっちょ、ヨーヨーで攻撃してしまうことにしよう。窓忍者にも注意。



大凧に乗れ！

ボスのサスケでやんす。色んな子分の忍者を使ってくるので、たいへんだ。子分をやっつけたら凧に飛び乗ろう。



○両側から攻め込んでくるので素早く動こう



○空中から攻撃してくるヤツもやっかいなのだ



○大ボスのサスケをうまく倒せるか？

謎のじいさん

このジジイが忍者屋敷の主なのだ。変わり者で忍者を作って暮らしている。



○この爺さんの発明がこれまたインチキ

すてえじ六

京の都へおいでやす～

にぎやかな町中

京都の町はやたらと広い。五条大橋を何度も渡らなきゃならない。そして、天狗山にある関所を越えるには、手形を手に入れなくちゃダメだよ。



この手形がなきゃ通れないゾー



天狗たちと戦う前に、体力の補給も忘れないでくださいね

サル山のサルたち

天狗山の前にあるのがサル山。別に問題はないけれど、飛びかかってこられると、めんどくさい。飛びかかられる前にやっつけておこう。



このサルめ！ぴょんぴょん飛びはねやがって！

天狗山全景

3人の天狗が住んでいる天狗山。怪しげな塔の回りをカラス天狗が守っている。

下から行くことも可能だが落ちてしまう危険性があるので、なるべく上を通ろう。ボス天狗は、それほど強くはない。落ち着いて行こう。



サル山から

滝のウラへ入れ！

流れる水の間から見え隠れする岩に乗っていると、自然に滝の裏側へ入ることができる。これで裏側にいる敵を倒すことができるのだ。



ほうら、このようにして滝の裏に入れば敵に攻撃だってできる

三人のボス天狗

最初に2人の赤天狗が登場する。一方を倒すと今度は緑天狗が登場してヤツデ手裏剣を投げてくる。天狗が着地した瞬間を狙って小判を投げろ。



橋の上に降りてきたときを狙おう。飛び道具の方が有効だぞ



カブキ登場

関所の前で待ちかまえるのが、カブキだ。こいつは手形を奪おうと通行人を待っている。カブキがつづらから出る前につづらを攻撃しよう。まき散らす花吹雪も攻撃できる、小判やバクダンが有効なのだ。



カツラを飛ばしてきたりもする。その下を素早く抜けるのがコツだ

※マップ上のアルファベットは、マップのつながりを示し、ケイ線は、攻略ルートを示します。

すてえじ七～九 事件の謎に迫れ!!

すてえじ七 出雲

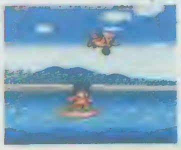
神話の国を行く

やっとの思いで出雲にたどり着いた2人。さて、竜が住む竜神池へ向けて出発だ！

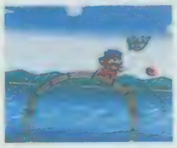
出雲大社の鳥居をくぐれば池に出る。少しくらい水に浸かってもジャンプすれば脱出できる。このステージで注意しなきゃいけないのがトンビ。鉄球を頭上に落としてくるので、下から小判で攻撃するのが良い方法だろう。



ここは神話の国、出雲だよ



足場は不安定なので注意しないとダメだぞ



前方に重心を移すと前に進んで行く

鏡を守る白龍

伝説の白鏡を守る白龍が現れたぞ！ 出現場所は右か左の下方向から、せりあがってくる。口から吐く3つの火の玉に注意して、頭を狙って小判などで攻撃しよう。



龍の真下に入り込み小判で攻撃すべし

伝説の白鏡

この世のすべてのことを映しだせるという伝説の白鏡だ。もちろんゆき姫のこともすべてお見通しなのだ。

そして旅はさらに南へ向けてつづくのであった。



白鏡が勝手に現れて話しだすのだ

すてえじ八 琉球

遥か琉球へ渡る

こんなところまで来ちゃったけど、本当にゆき姫さまは琉球にいるのだろうか? それにしても、ハンニャの大工がウロウロしていて怪しいのだ。いったい何モノなんだ?

怪しいシーサー



怪しいのでガンガン叩いてみよう！

外人もいるのだ

さすがに琉球ともなれば、外国の人も多い。どこかで辞書を探して買わなければ、何を言ってるのかサッパリわかんないよぉ。困ったゾ。

ペラペ～ラ



南蛮のお方、何、言ってんの? ペラペ～ラじゃないってば！

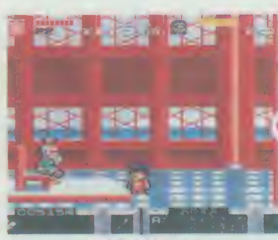


これが万能辞書。どんな言葉もわかるようになるぞ

琉球王様じゃ

琉球城の中に入ると王様が座っていた。しかし、ゆき姫の姿はここには見えないなぁ。

琉球城



おお、琉球王様が居たのだ。シーサーが怪しいってか?



守礼の門でしょうか? とにかく入ってみるべかな

すてえじ九 江戸

ふたたび江戸なのだ

ついにゆき姫様の居場所をつきとめたゴエモンとエビス丸。実は、また江戸へ戻ることになるのだ。一体何が…。



牢屋に入れられていたらヤエちゃんが助けにきてくれたのら

雲に乗っかれ!

空中に浮ぶハシゴを登って行くと、雲が現れた。ゴエモンは雲にだって乗れるのだ。

ただし、止っている雲は乗るとすぐに消えてしまうので次の雲に素早く乗り移らなきゃ落ちてしまうのだ。



動いている雲は消えないのでそこで待つべし



ハシゴが見えたらウマクつかまろう！

この中に親玉か!?

空に浮ぶのは琉球でハンニャたちが、せっせと造っていた空飛ぶ琉球城だった。ゴエモンとエビス丸の最後の戦いが、この中で待っている!?

謎の空中城



この中にいったい何があるのだろうか!?

第10話のMAP&MSの活用法をチェック!

攻略!

機動戦士ガンダム GUNDAM F91



真の敵、C・VのMSに手こずっている人も多いのでは? というわけで、今回はMSの活用法をメインに紹介するぞ。強敵MSもコワくない!

発売中 バンダイ 9500円 別

カセット 8M+64K RAM バッテリーバックアップ シミュレーション

OM、そして真の敵C・Vと対決!

『機動戦士ガンダムF91』は全12話のシナリオで構成されている。1話から4話がエイブラムのクルーとして戦う宇宙編。5話から8話が大気圏に突入後、各地を移動する地上編。そして、9話からは再び宇宙に上がっての戦いとなる。戦いの発端は、反地球連邦のテロ組織、OMとの戦いだったが、9話以降、真の敵、C・VのMSと対決する。

宇宙編(1話~4話)



F―90AタイプとDタイプのみ

地上編(5話~8話)



第6話では、Vタイプが…

F―91登場(9話)



再び宇宙へ。最終戦も近い

鉄仮面出現

10話に入ると、今年の春に公開された劇場用アニメ『機動戦士ガンダムF91』の超悪役キャラ、鉄仮面が姿を現す。OMは地球連邦に反乱を起こそうと企てているC・Vの手先として、目くらましに使われていただけだった?



月面裏の巨大要塞にも鉄仮面の謀略が関係しているのか?

鉄仮面



実質上、C・Vの権力を握る男。要注意人物だ



鉄仮面が不敵な笑いを…。まるで連邦との戦争を楽しんでいるようだ

C・Vとは…

地球からもっとも遠い場所にあるスペースコロニー群をまとめた集団。かつてのジオン公国のように、スペースノイドの解放を目標とする。宇宙暦0122年現在、密かに大規模な作戦行動を進行中?



MSの開発技術も連邦のものより、数段優れている。ジェガンでは無理



主人公、ベルフの兄貴分、アルベルト中尉との会話。情報通か?

OMに技術供与



OMの新技術で作られたザクやドムの開発にもC・Vの技術が…

第10話 クロスボーン・バンガード

第10話『クロスボーン・バンガード』では、月の裏側に建造中の反地球連邦組織の要塞に向かう途中のエイブラムが謎の艦隊と遭遇、戦闘が始まる。このシナリオではOMのMSは登場せず、デナン・ゾンなどC・VのMSとの戦闘となる。カタイので一撃では倒せないことが多いぞ！



地球から38万キロ離れた場所で…

敵艦隊発見！

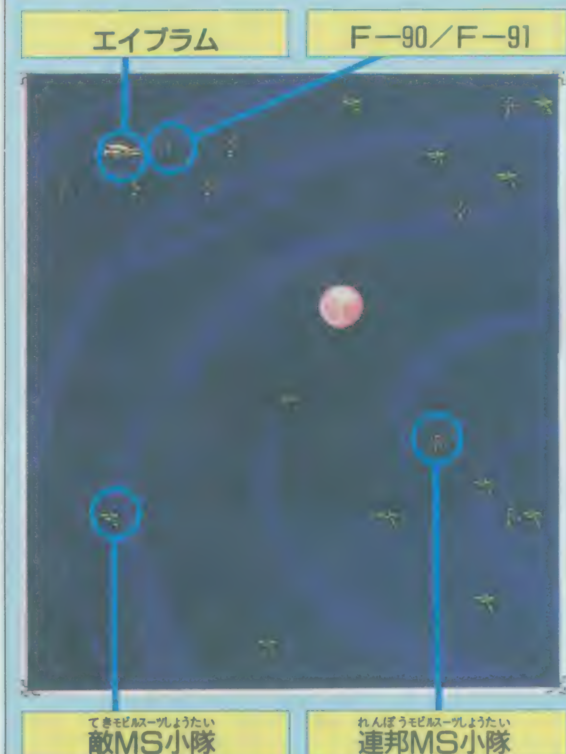


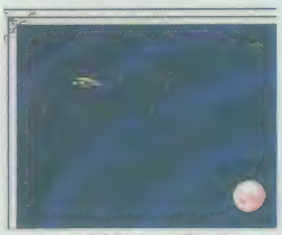


C・Vと思われる集団が連邦軍と交戦中。ついに真の敵との戦いが！

月軌道上MAP

月を中心に広がる、ややタテ長のMAP。MAPの大きさは約2×3画面とあまり大きくはない。だが、登場する敵MS小隊の全てがC・V製のMS。数が少ないと甘くみて、くってかかると逆に全滅させられるかも…。





MAP画面上にも月が見える。月が近いせいかフィールドにも微粒子の層が浮かんでいる？

ヘルメットに丸メガネのMS。全長も約15メートルと小型に



デナン・ゾン



C・Vの実力は、まだ未知数。主人公・ベルフはF—91に乗って出撃するが…

月軌道上で戦闘

戦闘は月面をバックに行われる。C・VのMSは動きが速い上に強力だ。うかうかしていると連邦軍のMS小隊が全滅させられてしまう。F—91のヴェスパーは中距離から遠距離まで広いレンジで使えるので、ガンガン撃ちまくれ。



F—91のバックにも月面が…。月をバックに戦いが始まるのだ

デナン・ゾンがマシンガンを発射。近距離のランサーも要注意だ





10話で対決するのは全てC・V製のMS。移動スピードも速い！

破壊！

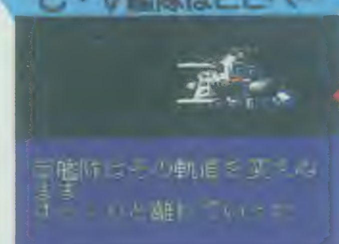


ヴェスパーでデナン・ゾンを破壊。一撃では倒せないこともあるぞ

敵の目的は？

鉄仮面率いるC・V艦隊のMS小隊を撃破していくと、損耗を恐れたのか、艦隊が逃げていく。主人公・ベルフたちの向かう月の裏側の要塞でなければ、いったいどこへ？

C・V艦隊はどこへ…

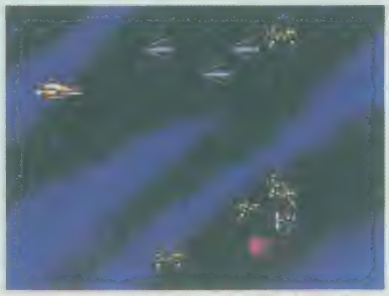




C・Vの艦隊は謎を残したまま彼方へ消えた。彼らの目的は？

戦いの必勝パターンを公開！

F−91の戦闘システムは、MAP画面では普通のシミュレーションのようにターン制で動き、敵と遭遇するとリアルタイムのレーダー画面で敵を捕捉。コマンド選択で武器を決定するという変わったタイプ。しかも、ゲームオーバーも4つのパターンがある。F−91の複雑な戦闘システムの攻略法を公開するぞ！


敵に囲まれるようなパターンは最悪だ！

ゲームオーバー4つの条件

気をつけたいのが、自機(F−90／F−91)が無事でもゲームオーバーになる場合があること。戦闘画面はもちろん、MAP画面でも気を抜いてはいけない。


自機はF−90／F−91など機種に関係ないので注意！

F−90／F−91が破壊


緑色のゲージ、シールドがなくなるとオシマイ。力尽きた

燃料切れ


一番ナサケナイのがコレ。赤色のゲージがなくなった場合

味方MS隊全滅


自機の状態に関係ない。味方の状態にも心を砕こう

母艦が撃沈

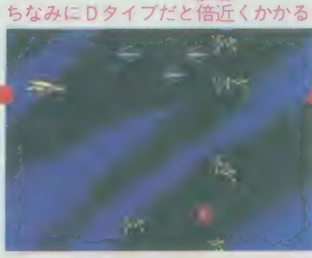

帰るべき母艦が破壊。戦闘中に警報が入ったら注意！

ターン数を少なく

MAP画面で敵の小隊と接触するまでの間、ターン数がかさむほど戦況が悪化する。とくに1話〜5話までのシナリオでは、F−90のAタイプとDタイプしか使えない。Aタイプの移動力は敵MSと同じなので、敵が遠くにいる序盤は、移動力の高いAタイプで迎撃。ターン数を抑えろ。

Aタイプで迎撃！


最初はAタイプで出る。シールドが低いがスピードは速いぞ


敵と遭遇するまでの時間を縮める。ちなみにDタイプだと倍近くかかる


MAP画面での動きのムダが味方のMS小隊の損害につながるのだ！

乱戦は交互に…


戦いの中盤以降、敵MSが母艦に接近してきたら、Dタイプも使えるぞ！


補給を兼ねて、交互に使い回そう！

F−90D

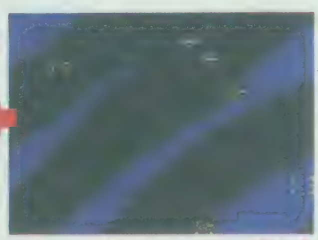

シールドの数値は高いが、少々トロイのが欠点。運用でカバーだ

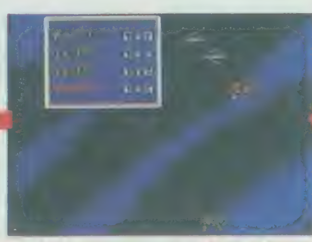
F−90A

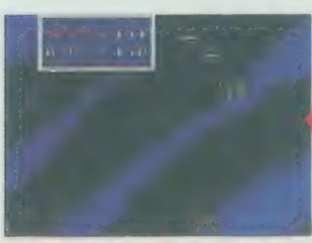

移動力が高いのが特徴。Vタイプ、F−91と同じだけ移動できる

敵の状態をチェック

MAP画面では、ターン制になっているので、自機を動かす前に必ず敵MS小隊と連邦のMS小隊の状況をチェックしておこう。白→黄色→赤の順に消耗しているぞ。また、連邦のMS小隊と異なり、敵MS小隊は自機でないとトドメをさせないので注意しよう。


MAP画面上てカーソルを敵に合わせると敵の数などデータが表示


各MSのシールドの数値は具体的に表示されないが赤は要注意！


連邦のMSの状態も分かる。近くの敵の状況と合わせて考えよう

自機の補給は効率よく！

母艦のエイブラムやガーディッシュのMS発艦デッキに戻ると、移動用のエネルギーと弾薬、シールドを補給することができる。再出撃のとき、違うタイプのMSを選択すると完全に回復するぞ。



○MSのシールドが少なくなったら母艦の発艦デッキへ…

完全復活！

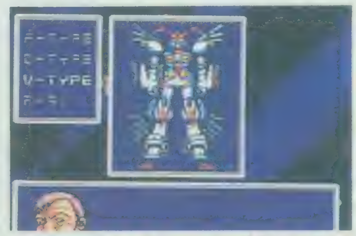




○○少し程度の損傷なら、次のターンでそのまま出撃できるぞ

MSを活用するには

強力なVタイプやF−91を手に入れたら、補給の際に1度、Aタイプで出撃し、次のターンで発艦デッキに戻ると1ターンのロスで完全回復した状態で再出撃できる。母艦が敵に囲まれたときなど有効。



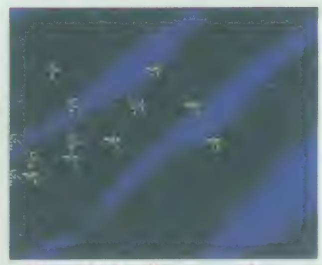
○大ダメージを受けている場合は1回では直らない。他のMSに乗ろう



○最強のF−91。コレを手に入れたら他はいらない？



○F−91の登場する頃には、敵も強力でAタイプやDタイプでは危ない



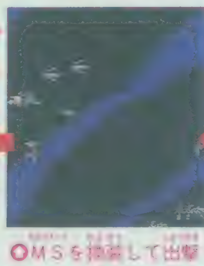


○損耗がひどくなったら、エイブラムのMS発艦デッキに戻る

Aタイプに換装



○移動力の高いAタイプかVタイプに換装するのだ



○MSを換装して出撃したら、次のターンで発艦デッキに戻るのだ

次のターンで→F91に



○発艦デッキに戻ったら、F−91は完全回復。出撃だ！

○敵との距離が離れている時は、F−91の移動力をフルに活用しよう

後半戦でのMS戦はココに注意！

後半のシナリオ、9話以降は強力なMSが出現。急激に敵が強くなる。C・V製のMSはF−91と同じビームシールドを装備している。バルカン砲やマシンガンなど、実体弾の兵器は命中率が落ちる。



○デナン・ゾンのランサー攻撃。スピードが速いので接近戦もコワイぞ



○F−91のバルカン砲が発射される。近距離では当たりやすいハズだが…

弾がはじかれた！



○ビームシールドで弾が無効に。期待を持たせるだけにクヤシイのだ



○バルカン砲も当たるときは当たる。しかし、サーベルの方が確実かも…

ヴェスパーを多用

サーベル、ビームライフル、ヴェスパーはビームシールドでも防ぐことができない。1発あたりのパワー、中〜長距離をカバーできることからヴェスパーをメインに使おう。



○ヴェスパーの場合、中距離、長距離でも命中率がよく、ビームシールドでも防げないぞ



○デナン・ゾンを完全破壊。他にも、ビームライフルはかなり使える

攻略

攻守の必勝テクニックをここに伝授!!

バトルドッジボール



なかなか上達しない人のために、細かいテクニックを中心にアドバイスをしていく。キャラの能力データと合わせれば、天下無敵だ。

発売中　バンプレスト　9600円（税込）

カセット　8M+64K RAM　バッテリーバックアップ　スポーツ

これが上達のための4ヶ条だ

このゲームで、すべてのモードに関する注意すべきポイントは、次の4つだ。このうち「1Pをつけよ」などといったシステムの有効利用などは、普通にプレイしていると気づかない場合が多い。これらを頭においてゲームをすれば、ゲームを有利に展開することができるぞ。

スタート直後を狙え

スタート直後のジャンプボールでボールを取ったら、すぐに攻撃をしよう。敵に当たるとボールが自分の陣地に戻ってくる。こうすれば、スタート直後に敵キャプテンにダメージを与え、かつボールをキープすることができる。



ジャンプ力がレベル3程度あれば、十分ボールを取れるぞ

1Pをつけよ

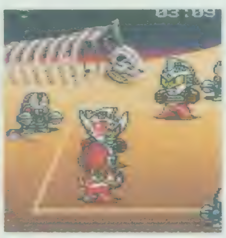
操作したいキャラには、頭上に、1Pの印をつけよう。特に敵からのシュートを受ける場合、頭に印がついていなければ、自分で操作できずにダメージを受けてしまう。



頭に1のマークがついたキャラしか操作はできない

コーナーを利用せよ

内野では、陣地の4つのコーナーを上手く利用しよう。コーナーではボールを受けやすい。ダッシュシュートの助走も、コーナーから走るとタイミングが取りやすいぞ。



コーナー付近では、ボールをキャッチしやすい



中央ライン付近のコーナーからシュートをするのがベストだ

操作キャラを選べ

各キャラは、それぞれ能力が違っている。そのため、能力の特性を生かしたキャラ選択が重要だ。攻撃時にはフットワークやショットレベルの高いキャラにシュートさせ、守備時には必殺技を出すのに必要なマジックポイント数が少ない、またはある程度マジックポイントがたまっているキャラにボールを取らせよう。



シュートは、ショットレベルの高いキャラに任せよう



マジックポイントがたまっているキャラでキャッチをして…



必殺シュートを使う。このように攻守のキャラを使いわけよう

攻守の基本パターンはコレだ

実際の試合では、ボールのキャッチングとシュートのテクニックの2つをマスターすればよい。シュートは、次に紹介するものだけでも、十分勝ち抜いていけるぞ。

守り キャッチングがすべて

ボールをキャッチする場合は、自キャラにボールが当たるワンテンポ手前でAボタンを押すのがコツ。ボールをキャッチする回数によって必殺シュートが使えるようになるので、キャッチングは確実にマスターしておこう。



必殺シュートを打つには、ボールをキャッチするしかないのだ

ワンテンポ早くボタンを押すと、キャッチしやすい



攻撃 複数のシュートを使え

シュートを打つ場合には、敵の動きを見ることが大切。敵が動いている場合は、シュートのコースがそれやすいが、背中を見せているので取られる心配はない。逆に止まっている場合は、コースはそれないが取られやすい。このことを考えて、シュートを使いわけていこう。



1回使用すると、必ず敵にボールがいくので考えて使おう



必殺シュートは、敵全員にダメージを与えるので非常に有効だが…



どんなに威力があるシュートでも、真正面にいけば取られてしまう

ダッシュシュート

このシュートは、ダッシュをして中央のライン間際でシュートを放つというもの。威力は通常のシュートよりも高い。ただし横一直線に飛ぶので、キャラがしゃがんだ場合には簡単によけられてしまう。



このように中央に向かってダッシュをし…



ラインぎわで投げる。かなり強力なシュートだ

ジャンプシュート

これは、普通にジャンプをしてシュートするもの。威力は通常と同じだが、高低の落差があるので、しゃがんだ敵にも当てることができる。



どの場所でもいいから、ジャンプしてシュートするのだ

ダイビングシュート

中央のライン間際までダッシュをし、その後ジャンプをしてシュートするというもの。威力は最大だが、シュートするのに時間がかかるので、敵の正面にいきやすい。

ダッシュシュートと同じく、中央に向かってダッシュをする





オーバーランしない程度に、中央ラインぎりぎりでジャンプをする



ジャンプしたら着地寸前まで待ってから、シュートをするのだ

最大の威力を持つシュートだ



バックアタックシュート

これは外野間でボールを回し、敵のうしろからシュートをするもの。外野のショットレベルが高い場合に有効だ。敵に当たったボールが跳ね返り、再び外野のもとにボールが戻る場合もあるぞ。ただしパスをカットされる場合もあるので、多用は禁物だ。



外野どうしでパスをつなぎ…

敵の背後からシュートをする。反動でボールが戻る場合もある





このように連続攻撃もできるぞ

一撃必殺の応用技

勝ち抜いていく場合には、いかにダメージを受けずにボールを取り返すかがポイントとなる。ここで連続攻撃、または敵からの上手なボールの奪い方を伝授しよう。以下のパターンは、ある程度キャラのレベルが必要だ。

フェイントシュート

シュートをするぞとみせかけてパスをし、敵のうしろからシュートをする作戦。敵の背後から攻撃できれば、連続攻撃が可能だ。



このようにシュートをするとみせかけて、パスをする

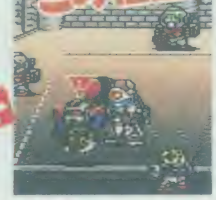


そして背後からシュートをする。特に内野からのシュートが有効だ

ラインダッシュシュート

上下ラインぎりぎりの場所からダッシュ(ダイビング)シュートをするもの。この位置からシュートが決まれば、自軍の外野にボールが当たった反動で、再び攻撃ができるぞ。これは非常に有効で、ショットレベルが高いほどうまくいく。

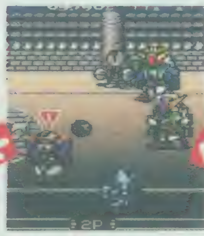
この位置



上下のラインのぎりぎりの場所から



ダッシュをして、シュートをする



敵に当たるとこのように跳ね返る



再び外野にボールが戻り、連続して攻撃することができるぞ

ボールを奪取

コーナーかわし

敵にシュートをさせて、ボールを奪い返す技だ。まず敵の内野の攻撃をかわし、敵の外野にボールを持たせる。そして中央ラインぎわのコーナーに移動し、この場所でボールをよける。するとボールは自軍の外野に転がり、ボールを奪い返すことができる。時間はかかるが、成功率は高い。



敵の外野に、ボールがわたるようにする



敵と対角線上のコーナーに移動してシュートをさせる



シュートをよけると、自軍の外野にボールが渡る

ポイント キャラの育て方

経験値などのポイントをふりわけてキャラを成長させる。ポイントをふりわけるコツは次の通りだ。

レベル単位で上げよう

ポイントの数値が、上がっただけでは能力は上がらない。ポイントが一定の数値になるとレベルが上がり、そのとき初めて能力が上がるのだ。左の表を参考に、レベル単位で上げていこう。

レベルアップポイント表

レベル	ポイント	レベル	ポイント
1	20	6	400
2	50	7	580
3	100	8	740
4	180	9	999
5	280	10	1500

外野のレベルも上げよう

後半では、外野を使った変則攻撃をしないと、勝ち抜くことはむずかしい。せめてショットレベルだけでも上げておこう。



外野はいっぺんに3人の能力が上がるので得だ

特徴を持たせよう

内野のキャラ3人は、全員能力を同じにする必要はない。全員平均的に低いレベルになってしまい、勝ち進むとしだいに辛くなる。最初は、1人に全ポイントを集めてエースを育て、その後各キャラに特徴を持たせてポイントを振っていくようにしよう。



チーム内で役割を決め、特徴のあるキャラを作っていこう

攻撃派



ショットレベルを上げ、一撃必殺を狙う

スピード派



フットワークを上げ、逃げまくる

体力派



体力、防御力を上げ、打たれ強くする

※レベルアップポイント表でレベル10には、「真・闘球王伝説」のときにしか上がりません

全チームの初期完全データ

プレイヤーが操ることができる全8チームの初期能力データ表だ。これを参考にしてプレイするチームを選ぼう。スーパーバトルモードの1周目の敵キャラも、下の表と同じ能力を持っているので、対戦時に参考にしよう。

表の数値はポイント数で、レベルは、前のページの表で見て欲しい。また、4人目のキャラは通常は外野で、必殺シュートのポイントは「真・闘球王伝説」でのものだ。

表の見方

ヒ…ヒットポイント　これが0になるとミスになる
シ…ショットレベル　これが大きいとシュートの威力が高い
フ…フットワーク　これが大きいと動きが素早い
防…これが大きいとダメージを受けた場合にヒットポイントが減りにくい
ジ…ジャンプ力　これが大きいと高くジャンプできる
体…体力　これが大きいとヒットポイントが増える
必…必殺シュートを出すのに必要なマジックポイント

SDガンダムヒーローズ

内野の3人の能力は、各能力とも平均している。特に弱点がないかわりに、特徴もないチームだ。ヒットポイントの高いガンダムF91を中心として育てていこう。

キャラ別能力表

キャラ名	ヒ	シ	フ	防	ジ	体	必
ガンダムF91	90	50	20	50	20	50	4
ゼータガンダム	80	50	20	20	20	20	4
アレックス	80	20	20	20	20	20	3
ジム	—	0	20	—	0	—	4

ナイトドラゴンズ

ジャンプ力が全員0、内野の「防」が全員100という守りのチーム。必殺シュートに必要なマジックポイントも高い。最初にジャンプにポイントを振り、弱点を補強しよう。

キャラ別能力表

キャラ名	ヒ	シ	フ	防	ジ	体	必
ナイトガンダム	80	50	20	100	0	20	5
剣士ゼータ	70	50	20	100	0	0	5
法術士ニュー	70	50	0	100	0	0	6
戦士ジュガン	—	0	20	—	0	—	4

ウルトラファイターズ

内野のフットワークが全員100と高く、防御力が全員0のチーム。ショットレベル、ジャンプ力を上げて攻撃型のチームを作り、あとで防御力を補っていこう。

キャラ別能力表

キャラ名	ヒ	シ	フ	防	ジ	体	必
グレイト	80	50	100	0	20	20	5
タロウ	80	20	100	0	20	20	4
ウルトラセブン	80	20	100	0	0	20	3
ウルトラマン	—	0	20	—	0	—	4

グレイテストライダーズ

内野のジャンプ力が全員100というチーム。防御力、体力ともに低い。必殺シュートのマジックポイントが低いので、キャッチングさえマスターすればかなり使える。

キャラ別能力表

キャラ名	ヒ	シ	フ	防	ジ	体	必
ブラックRX	80	20	50	20	100	20	3
アマゾン	70	20	50	0	100	0	3
仮面ライダーV3	70	0	50	0	100	0	3
仮面ライダー1号	—	0	20	—	0	—	4

ダイナミックマジンガーズ

防御力が平均して高く、ジャンプ力が全員0のチーム。ジャンプ力を補えば、最初からかなりの力を発揮する。ただ、必殺シュートを出すマジックポイントが高いのが難点。

キャラ別能力表

キャラ名	ヒ	シ	フ	防	ジ	体	必
グレートマジンガー	90	20	20	100	0	50	4
マジンガーZ	80	20	20	50	0	20	5
ゲッターロボ	80	20	20	50	0	20	4
ボスボロット	—	0	20	—	0	—	4

モビルスーツキラーズ

ショットレベルが平均して高く、内野のフットワークが全員0のチーム。フットワークさえ補えば、このチームも最初の段階でかなりの強さを発揮する。

キャラ別能力表

キャラ名	ヒ	シ	フ	防	ジ	体	必
ビギナギナ	80	100	0	50	20	20	4
サザビー	80	50	0	20	20	20	4
ジオング	80	50	0	20	20	20	4
ザク	—	0	20	—	0	—	4

モンスタークラッシャーズ

体力、ジャンプ力が平均して高く、ショットレベルが全員0のチーム。ヒットポイントが高いので、体力重視でレベルをあげれば、長期戦に強いチームとなるぞ。

キャラ別能力表

キャラ名	ヒ	シ	フ	防	ジ	体	必
ゼットン	100	0	20	20	50	100	5
エースキラー	90	0	20	0	50	50	4
ゴモラ	90	0	20	20	20	50	4
バルタン星人	—	0	20	—	0	—	4

ショッカーイーグルス

グレイテストライダーズと同じく、内野のジャンプ力が全員100のチーム。ただ防御力は全員0なので、防御力にポイントを振り、最初に守りを固めておこう。

キャラ別能力表

キャラ名	ヒ	シ	フ	防	ジ	体	必
シャドームーン	80	20	50	0	100	20	4
イカデビル	80	20	20	0	100	20	5
ガラガランダ	70	20	20	0	100	0	5
戦闘員	—	0	20	—	0	—	4



Welcome to Hyper Zone. This place is the most exciting amusement-park, established 1991. The great park has rather hazardous and tricky three-dimensional cirkits. The years pass away un-noticed. Hyper Zone people regard nothing as impossible: they are strongly self-motivated and have an uncommon drive to glorious goal.

攻略

HyperZone

ハイパーゾーン

スピード感が心地よい『ハイパーゾーン』。今回はゲーム全般に共通する基本テクニックの紹介と、エリア6までをど～んと攻略してみた。ぜひ参考にしてほしい。

8月31日発売予定
ハル研究所　8500円（消費税込）
カセット　8M
シューティング

これだけは押さえておけ

背景がとても美しい3Dシューティング『ハイパーゾーン』。まずは、ゲーム全般に共通する重要なポイントを挙げてみたので、参考にしてね。

弾の撃ち分けは重要

高性能な戦闘機は、通常弾とは比べものにならないほど強力な殲滅砲が撃てる。とはいえ、殲滅砲はタメ撃ちなので、当然連射はできない。

激しく動きまわる敵には通常弾で、動きが鈍く固い敵には殲滅砲で、と使い分けよう。

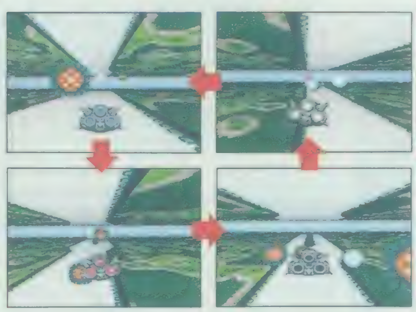

○素早い敵がうじゃうじゃ出て来たら、とにかく連射しよう

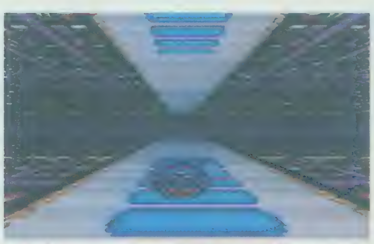

○こういう固そうな敵は殲滅砲でこっぱみじんにしてしまえ。すごく気分いいぞ！

戦闘機を自在に操れ

ただやみくもに戦闘機を乗り回してもなかなか先には進めない。当然敵は戦闘機を狙って攻撃してくるので、ずっと同じ場所にいたら格好の標的になる。コース内で円を描きながら動けば、被害は最小限にくいとめられるよ。

また、スピード調節もときには必要だ。特に回復ロードでは必ずスピードを落とそう。でも、落としすぎるとダメージになるから気をつけて。


○こう動けばダメージは少ない。遠回りでも大丈夫だよ


○回復ロードでは、スピードを落としたほうがより多く回復できるようになっている

コースを知りつくせ

コースは1本道とは限らない。いきなり行き止まりになったり、コースが途切れ途切れのところがあったりするんだ。分かれ道になったとき、どの道に回復ロードがあるのかなど覚えておくと便利だ。

また、どこまでがコース上かを知っておくことも必要だ。少々はみ出しても平気だぞ。

どうなってんの?


○最高スピードで駆け抜けよう

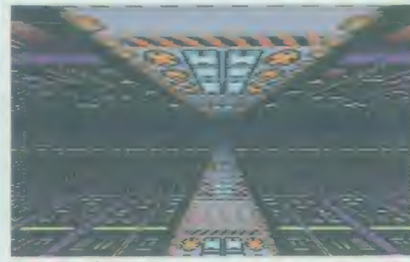

○ここまでがぎりぎりコース内だ

エリア1 3万点目指せ

エリア1、オールド・キャピタルは、特に強敵はでてこないし、回復ロードも多いので比較的楽にクリアできるんじゃないかな。

でも、後のエリアのことも考えて、ぜひ乗り換え規定点数の3万点をクリアしたいところ。がんばれ。

スタート



○整然と区分けされている。しかし、昔の首都とはどこの所を指しているんだろうね

ⒶⒷボタンの連打

3万点をクリアするといってもなかなか簡単にはいかない。出現してくる敵キャラ全てを倒すつもりで戦おう。

そのためにも、ⒶⒷボタンの連打をお勧めしたい。ちょっと手が疲れるかもしれないけど、これなら適度なスピードを保ったまま戦えるぞ。ボスを倒すと5千点入るので、それまでに2万5千点稼げ!!

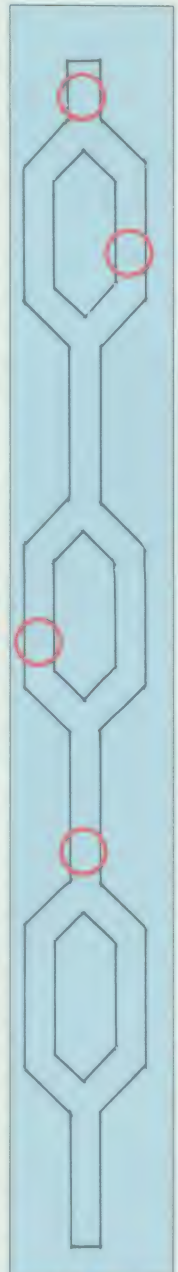


○1回倒しても百点にしかならないんだ

撃墜だ〜



○できるだけ撃ち損じないように。殲滅砲がないので、連射あるのみ



スタート

エリア2 燃えるエリア

エリア2、ブラスト・ファーネスは、まるで燃えさかる溶岩の中を走っているような気分になる。

敵の攻撃はけっこう激しく障害物があったりするが、通常弾と殲滅砲を使い分けて、回復ロードを上手に利用すれば、1機でクリアできる。

逆に言えば、ここを1機でクリアできないようでは、最後のボスにたどりつくのは難しいかもしれない。



○見ているだけで暑苦しくなってしまう。こんなところに敵キャラは住んでるの!?

障害物をかわせ

このエリアでの最大の難関は、2カ所で出てくる火柱だろう。殲滅砲でも破壊できず、ぶつかるとひどいダメージをくらってしまう。

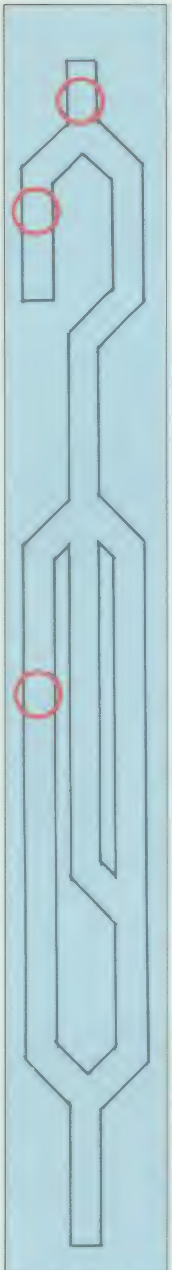


○すごく激しい攻撃をしてくるやっかいな奴だ

さらに火柱と同時に、目玉の形の敵キャラがしつこく攻撃してくる。ここは、最高スピードで一気に駆け抜けろ。



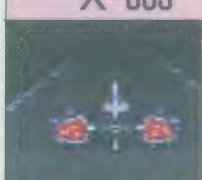
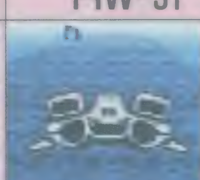
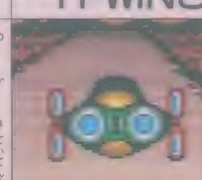
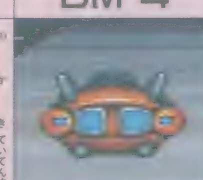
○行く手に待ち受ける火柱。戦闘機の直前までひきつけてからかわそう



スタート

戦闘機リスト

全6機のうち5機まで紹介だ。各戦闘機の性能をフルに活用しよう。

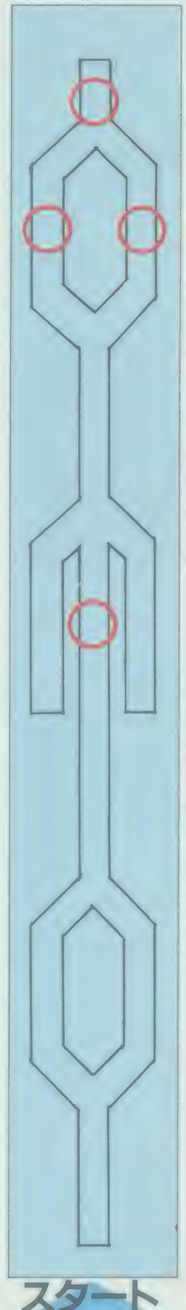
X-003	RW-91	P-7	H-WING	BM-4
				
乗り換え規定点数14万点	乗り換え規定点数8万点	乗り換え規定点数6万点	乗り換え規定点数3万点	
性能…殲滅砲　大 道外スピード	性能…殲滅砲　大	性能…殲滅砲　中	性能…殲滅砲　小	性能…なし

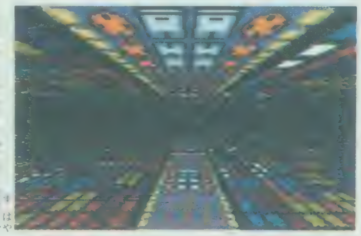
＊コース中の○印は回復ロードです

エリア3 素早く動け

エリア3、マテリアル・ファクトリーは、目がチカチカするようなカラフルなエリア。敵キャラも、原色を使った華やかなのが多い。

この敵キャラたちの攻撃は全エリアの中でも1、2を争うほど激しいので、集中していないと、あっという間にやられてしまうぞ。素早く動きまわることと、回復ロード以外は、できるだけ広いコースを走るように心がけよう。



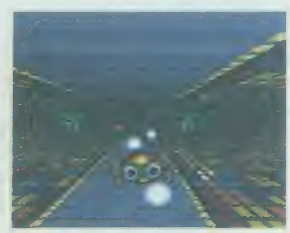


色が美しいからといって気を取られないように。強敵が待ち受けているぞ!!

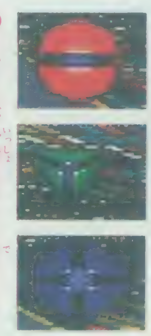
後方からも出現

このエリアでしつこく出てくるのが、丸、三角、四角の形をしたキャラ達だ。丸いのは前から出てきて戦闘機の前でUターンして去っていく。三角はその逆で後ろから出てきてまた戻ってくる。四角は後ろから出てきてそのまま去っていく。

こいつらが出てきたら、とにかく動きまわって、集中攻撃を受けないようにしよう。



いきなり後ろから出現されると、心臓に悪い。律儀に戻ってこなくてもいいと思わない!?



こいつらが一緒になって出てくるともうパニック。うっとうしい～

砲台から狙おう

なんとか敵キャラの攻撃をしのぎきったらボスとの対決だ。スーパーファミコンのコントローラのようなボスは、まわりの4つの砲台が弱点。それを全て壊せば戦闘不能になるので、そこからは楽勝だ。

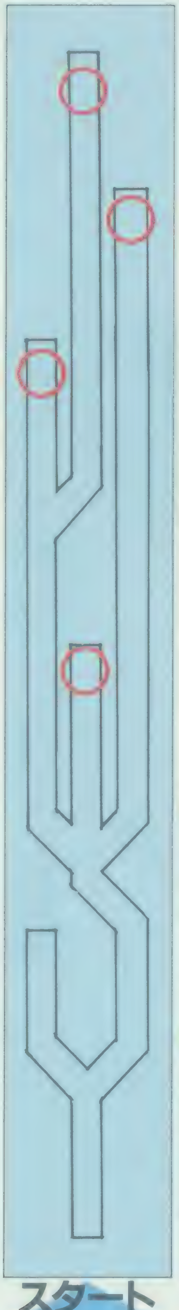


残る砲台はあと2つ。もう一息だ

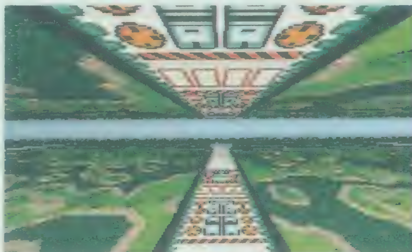
エリア4 植物が相手だ

エリア4、グラス・ランドは、草原にかこまれたコースだ。敵キャラも植物っぽいのや、芋虫みたいなのがたくさん登場してくる。

特に強敵なのが最初に出てくる花の形をしたキャラ。やたら弾を撃ちまくるので、出てきたらすかさず倒そう。



見るからに不気味



左右に広がる広大な草原。コースの先にあるのは分かれ道なのだろうか。とりあえず出発だ



道が3つに分かれている。とりあえず真ん中のコースを選んでみた

コース選択を誤るな

やけに分かれ道が多いのもこのエリアの特徴だ。回復ロードがあったと思ったら、すぐに行き止まりだったりと、虚をつかれてしまう。

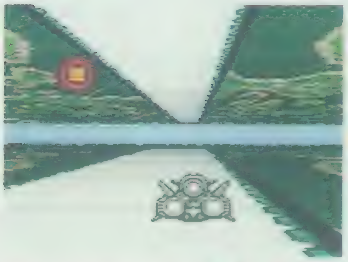
ある程度パワーに余裕があるならば、回復ロードには入らないほうが無難だろう。



ゲゲッ。見事に行き止まりだった。早くコースを移らねばならない

まだ安心は早い

赤い花の形をした不気味なボス。まずは花ビラから攻撃しよう。殲滅砲より通常弾の連射のほうが効率がいいだろう。花ビラが全てなくなると、いきなり攻撃が激しくなる。あわてず、殲滅砲でとどめだ。



ここからがしぶといぞ。気を抜くな

＊コース中の○印は回復ロードです

エリア5 海上での戦い

エリア5、リップル・フィールドは海上が舞台だ。敵キャラも海にちなんだのが色々出てくる。

それほど敵キャラは手強くないが、回復ロードが23所しかないので、いかにダメージを最小限にくいとめるかが、ポイントになるんだ。

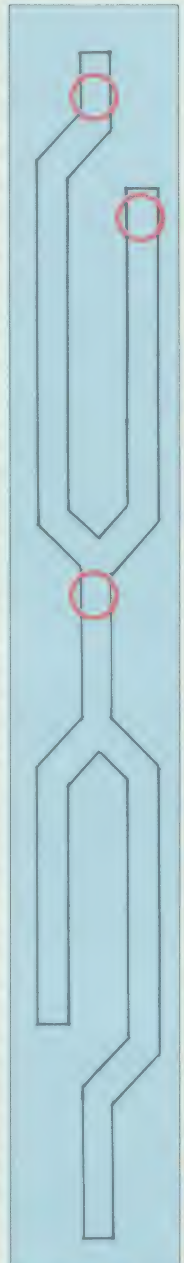




◯こーんな敵キャラが出てくるんだ

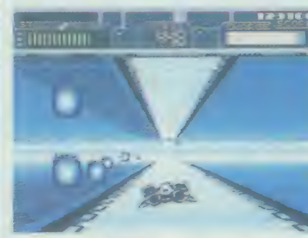


◯海を二分するコース。本当にこんな道があったらすごくかっこいいだろうね。走ってみたい！



障害物は極力さけろ

エリア2に続いて、エリア5では水柱の障害物が2カ所で出てくる。後に出てくる水柱は、コースを選択できるので、必ず避けよう。逆のコースは敵キャラがたくさんいるが、殲滅砲で撃破だ。



◯となりは水柱のコース。こちらのコースは遠くに回復ロードが見える



◯こいつはＵＦＯだ。どうして海に出てくるの、と深く考えないように



◯海で見かけるテトラポットみたいだ。ぶつかるとすごいダメージだ

先の行動を読め

ここのボスはエリア2のボスとよく似ているが、上下の水面に潜り込んでしまうので狙いがつけにくい。動きを見極めて、どこから出現してくるかを予想して攻撃しよう。慣れると楽に勝てるよ。



◯あんなところから出てきやがった

エリア6 強敵が集う

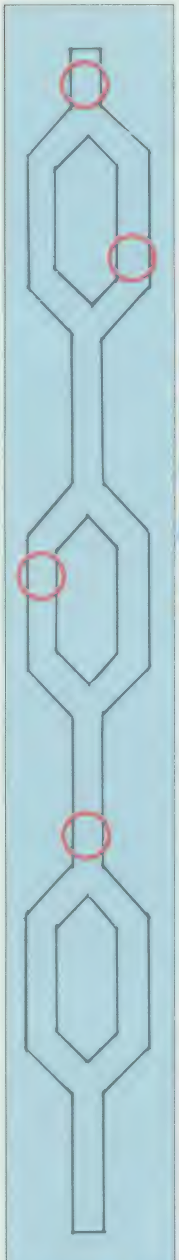
エリア6、ネオ・メガロポリス。ここまで順調に来た人もここでかなり苦戦するんじゃないかな。それほどこのエリアは難しいんだ。

敵キャラは固いのが多く、なかなか壊せず衝突してしまうことがある。スピードを落として確実に倒そう。

固い敵が多い



◯こういう固そうな敵は殲滅砲を使うべきだ。通常弾だと何発も当てないと破壊できない



最大の難関!?

難しいエリア6の中でも特に難関なのが、コース左右から電磁波のようなものを発してくるところだ。

ここを突破するには、まず戦闘機を上か下におき、減速してコース外に出て、殲滅砲で砲台を爆破して戦闘機の通り道を作り、すかさずコース復帰してその通り道を走行しよう。多少の犠牲は覚悟しておいたほうがいいだろう。



◯はるか向こうまで砲台が見えている。本当に無事に突破できるのだろうか。心配だ



◯とりあえず、殲滅砲で砲台をいくつか壊そう。少しは楽になるよ

弱点を見抜け

さあ、ボスとの対決だ。まずは4つの突起物から狙っていこう。他のボスと同様、最後に激しい攻撃をしかけてくる。円を描きながら動く、という基本さえマスターすればそれほど苦戦しないだろう。

まずは突起物を



◯こんなに近付かれると威圧される

ウルトラプレイを徹底研究!!

攻略

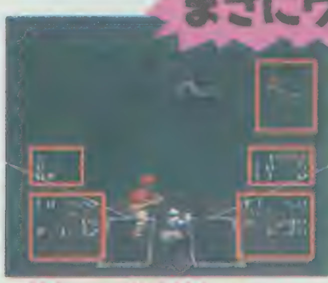


スーパーウルトラ野球

野球ゲームは数あれど、豪快なウルトラプレイが楽しめるのはこのゲームだけ。数あるウルトラプレイを、どう使えば試合に勝つことができるのか研究してみたぞ。

発売中 カルチャーブレーン 8800円 別 カセット 4M+64K RAM バッテリーバックアップ 野球

まさにウルトラ!!


魔球の1つ、分身魔球だ!!



捕るほうも命がけ(?)の爆発打法

ウルトラプレイで勝利をつかめ

魔球が20種類、秘打が15種類と、ウルトラプレイはその数までもがウルトラ級。しかし、そうなるといったいどのウルトラプレイが、どんな状況で役に立つのかを把握するのも結構大変だ。そこで、すべてのウルトラプレイについて、長所と短所、そしてどんなときに「使える」のかをまとめてみることにしよう。

的中!!


見事に長打。やはり、こうありたい


ランナーがいる。ここは、フェンスまで一直線のミサイル打法で

使いどころがポイントだ

『スーパーウルトラベースボール』ではウルトラポイントを自由に設定できるので、事実上ウルトラプレイは使い放題。しかし、ただやみくもに魔球や秘打を使っていたのでは、かえってマイナスになってしまうこともある。対戦相手がコンピュータか人間か、ランナーはいるかいないかなど、試合展開に合わせてウルトラプレイを使うのが勝つための重要なポイントだ。

あ～あ…


やはり、ランナーあり。しかし、このバッターの技は、木の葉打法

なかなかの当たり。ランナー、いっせいにスタートをきったが…




打球は木の葉となってヒラヒラ



ダブルプレイだよ。これは最悪!!

ウルトラ投法活用法!!

4つの項目について、4段階の評価をつけてみた。当然のことながら◎が1番よくて、×は、いわゆる「使えない」ってことだ。気をつけてほしいのは、「お得度」以外の項目に×がついていても、そのウルトラプレイがまるっきり使えないというわけではないことだ。あくまでも、その項目についてだけの評価だからね。ランナー有りの項目に×がついていても、ランナーがいない場合は◎ってことも多いから、下の説明もよく読んでみてくれ。

これがオススメ



◎対人戦での効果大。使いかたによっては、超速球にもなるのだ

燃える魔球

ウルトラポイント	6
対コンピュータ	×
対戦	○
ランナー有り	○
お得度	○

いきなり投げられたら、まず打てない。しかし、コンピュータには通用しない。

ストップボール

ウルトラポイント	10
対コンピュータ	△
対戦	○
ランナー有り	△
お得度	○

ストップしてから再び動き出すまでのタイミングを覚えられたらオシマイだ。

消える魔球

ウルトラポイント	3
対コンピュータ	×
対戦	△
ランナー有り	○
お得度	△

普通に投げたのでは打たれる。コーナーをつくようにするのが大切だ。

スネーク魔球

ウルトラポイント	3
対コンピュータ	○
対戦	◎
ランナー有り	○
お得度	○

球速も速く、ミートされにくいので、かなり使える。ウルトラポイントも低い。

忍者ボール

ウルトラポイント	3
対コンピュータ	△
対戦	△
ランナー有り	—
お得度	△

マンガに出てくるような分身魔球ほどの効果はない。意外と打たれる。

エレキテルボール

ウルトラポイント	4
対コンピュータ	△
対戦	△
ランナー有り	△
お得度	△

左右にはあまり変化しないので、見た目のハデさに比べて威力はあまりない。

豪鉄球

ウルトラポイント	5
対コンピュータ	○
対戦	○
ランナー有り	△
お得度	○

長打力のあるバッターに対しては、とりあえず、これを投げておくといい。

アクセルボール

ウルトラポイント	6
対コンピュータ	×
対戦	△
ランナー有り	△
お得度	△

最初は球速を遅くして、打者をジリジリさせるのがポイントだ。

スーパーソニックファーストボール

ウルトラポイント	8
対コンピュータ	×
対戦	◎
ランナー有り	◎
お得度	○

人間には、まず打てないが、ウルトラポイント消費量8というのが高すぎる。

スーパー変化球

ウルトラポイント	3
対コンピュータ	○
対戦	○
ランナー有り	△
お得度	○

ホームベースを横切るようにしてストライクが取れる。コントロールが難しい。

スパイラルボール

ウルトラポイント	2
対コンピュータ	×
対戦	○
ランナー有り	×
お得度	△

ボールのスピードが遅いので、ちょっと慣れた相手には通用しないだろう。

パラレルボール

ウルトラポイント	5
対コンピュータ	○
対戦	○
ランナー有り	○
お得度	○

ボールがスライドする幅を覚えて、コーナーに投げられれば強力な武器になる。

大地震魔球

ウルトラポイント	3
対コンピュータ	△
対戦	△
ランナー有り	×
お得度	△

コントローラが震動するわけではないので、いまひとつ効果はない。

ブレーキボール

ウルトラポイント	6
対コンピュータ	×
対戦	○
ランナー有り	○
お得度	○

タイミングをはずすのには最適。相手のウルトラ打法を封じこめよう。

タヌキボール

ウルトラポイント	4
対コンピュータ	◎
対戦	△
ランナー有り	×
お得度	○

どういうわけか、コンピュータの操作する打者はこのボールが打てない。

ピッチャー分身投法

ウルトラポイント	3
対コンピュータ	△
対戦	△
ランナー有り	—
お得度	△

投げた本人も、どれが本物のボールか分からないのが問題。いまひとつだ。

透明投法

ウルトラポイント	4
対コンピュータ	△
対戦	○
ランナー有り	◎
お得度	○

速球と組み合わせて使うのがベスト。でも、コンピュータには通じない。

ワープボール

ウルトラポイント	5
対コンピュータ	○
対戦	◎
ランナー有り	○
お得度	○

投げてすぐにAボタンを押せば、超速球と同じようなもの。これは強力だ。

オプションボール

ウルトラポイント	3
対コンピュータ	×
対戦	△
ランナー有り	—
お得度	△

打たれる可能性も十分にあるので、ここぞ、というときに投げるのはキケン。

出たとこ魔球

ウルトラポイント	1
対コンピュータ	—
対戦	—
ランナー有り	×
お得度	△

名前の通り、キケンもいっぱいの球。スピードが遅いのが大問題だ。

ウルトラ打法活用法!!

ウルトラ打法についても4つの項目に分けて評価してみた。こちらの場合、対コンピュータ戦か対人戦かでかなり評価が違っているのが分かってもらえるだろう。人間だと見失ってしまいそうな打球でも、コンピュータは捕球してしまうことが多いからね。

オススメは、なんといってもミサイル打法。大抵の場合、フェンスまで飛ぶから、長打が期待できる。逆にもともと長打力のある打者が使うとソンをしてしまうのが、木の葉打法だ。

これがオススメ



○ウルトラ守備を使われない限り、絶対に長打になるのがミソ

打法	ウルトラポイント	対コンピュータ	対戦	ランナー有り	お得度	コメント
流星打法	2	○	○	○	○	バウンドすると効果がなくなってしまうので、非力な打者には向かない。
爆発打法	4	○	○	△	○	それなりに強力なのだが、非力な打者が使うと、キャッチャーゴロになる。
トレマー打法	4	○	○	◎	○	これも、非力な打者向き。フライを打ってしまっては、効果がないも同然。
ミサイル打法	5	◎	◎	◎	◎	バットに当たりさえすれば必ず遠くまで飛んでいってくれるのがいい。
ハイパー打法	9	ー	ー	○	○	非力な打者よりも、強打者をさらにパワーアップさせるのに使いたい。
木の葉打法	2	△	△	×	×	強打者は絶対に使ってはならない。この打法だけは、ハズレかもしれない。
大車輪打法	4	×	○	△	△	対人戦には役に立つ。コンピュータはこの打法を使っても打球を追える。
消える打球	3	△	○	△	△	意外に使えない。うまい人は、打球が飛んだ瞬間に落下点が分かるからね。
影なし打法	5	○	○	△	○	コンピュータも打球の行くえを見失ってくれる。フライを打つのが鉄則。
スネーク打法	2	○	◎	△	○	文句なしに使える。フライにならない限り、コンピュータでも取るのは難しい。
マグネット打法	3	○	○	◎	○	ランナーを確実に進めたいときは、この打法がいい。タッチアップも楽になる。
幻惑打法	3	×	○	○	○	コンピュータにはまったく無意味。逆に、人間相手だと非常に使える。
イレギュラー打法	2	○	○	○	○	フェアグランドに飛んでくれさえすればいいのだが、確実性に欠ける。
ライトニングスパイク	8	○	○	ー	○	非力な打者が塁に出るには、これが1番。強打者には向かない。
影分身打法	5	△	○	△	△	フライを打たなければ意味がない。非力な打者が使ってもムダってことだ。

ウルトラ守備も忘れるな

ウルトラ投法、ウルトラ打法なみにウルトラポイントを消費するので、「無制限」でなければ、ちょっと使うのがもったいない。しかし、ハイパー送球は、「外野ゴロ」を可能にする超役立ち技だ。

スーパーかっとびスライディング



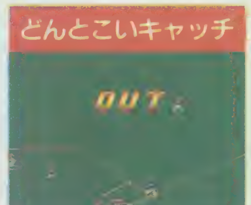
打球の転がりをよく見ていないと通り過ぎちゃう

ハイパー送球



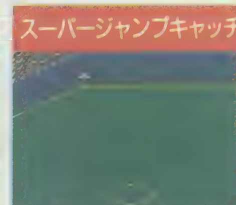
これは使える。レフトゴロなんてのもできるぞ

どんとこいキャッチ



ミサイル打法に対抗するには、これしかない!!

スーパージャンプキャッチ



とっさの場合に出すのが難しい。いまひとつかな

スーパーウルトラ野球 ベースボール

日本一になってアメリカに行こう

ゲーム大会のお知らせ

ファミマガ地区予選開催

ここで『スーパーウルトラベースボール』ゲーム大会のお知らせだ。と言っても、どこかに集まってみんなでゲームをするのではない。どういう大会かというと、これはみんなに最強のチームを作ってもらって、そのチームデータを使って対戦をシミュレート、誰のチームが最強かを決めるというものなんだ。

まずは全国8つの地区、後楽園地区（8月6日にカルチャーブレーンのゲーム大会が行われ、その大会からも1名を選出）そして特別参加のファミマガ地区でチャンピオンを決め、その10名＋当日参加の2名、計12名が、来たる11月3日に東京ドームで対決。6名ずつでリーグ戦を行い、その勝者2人が「日本シリーズ」を戦って日本一が決定するってわけ。

東京ドーム決戦にはチームを作った本人に来てもらって直接対決してもらうことになるんだけれど、地区予選にはハガキで参加してもらうことになる。エディットしたチームのデータを送ってくれれば、それだけでOKだ。エディットの条件は、「ウルトラリーグの中から好きなチームを選んで、自分のチームを作る」。たったのこれだけ。あとはまったく自由だから、どんなチームでも、好きなように作ることができるぞ。さあ、日本一チームのオーナーを目指して、最強のチーム作りに挑戦してみてくれ。





●このモードでオリジナルチームを作って挑戦してくれたまえ

応募方法

まず、どのチームを元にして作ったチームなのか。そして、ピッチャーエディットとピッチャーウルトラエディット、バッターエディットとバッターウルトラエディットの計4種類のデータを見やすく書く（左の例を参考にしてね）。キミの名前、住所、年齢、電話番号も忘れずに書いたら、左下の応募券を貼って、〒124 東京都葛飾区宝町2−30−16 株式会社カルチャーブレーン「スーパーウルトラベースボール　ゲーム大会　ファミマガ地区予選」係まで送ってくれ。締切は9月10日消印有効。必ずハガキで、1枚に1チームぶんだけ書いて送らないとダメだよ。

応募券のないハガキは無効になる場合があるので、それも注意してね。

ファミマガ地区チャンピオンには

トロフィーと副賞

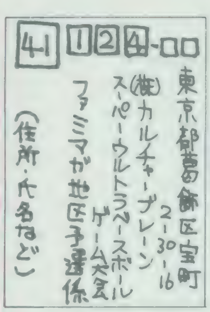
全国大会優勝者には、なんと

本場大リーグ観戦と

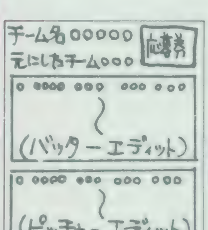
本場ディズニーランドご招待!!

ガンガン応募してくれ

おもて



うら



スーパーウルトラベースボール
応募券
ファミマガNo.16

メーカーフラッシュ

参入メーカーの方もタイトルの方もいよいよ整ってきたというかんじのスーパーファミコン界。今回、久しぶりのメーカーフラッシュだが、各メーカーの開発状況などをズバリ、インタビューしたぞ。こころして読んでくれ。

もっとオリジナルを

現在、スーパーファミコンの発売リストに挙がっているソフトの数は約100本。その中で気になるのは、スーパーファミコンだけのオリジナルソフトが少ないということだろう。スーパーファミコン自体がまだ安定したハードではないということもあるだろうが、それにしてもオリジナルの数が少ないように思える。スーパーファミコンの機能からすると、他のハードからの移植やアニメなどのキャラクタを美しいグラフィックにできることからどうしてもそういったソフトが多くなってしまうようだ。このあたりで、スーパーファミコンではまだあまり数の多くないアクションゲームで、スーパーファミコンから他へ広がっていくソフトが出ることを期待したい。



●スーパーファミコンオリジナルアクションの「アクトレイザー」



●シリーズものも、やはり数が多くなってしまうのだろう

産地直送メーカーの生の声!!

アテナ

アーケードからの移植の『S・T・G』を発売予定。

スーパーファミコン初の合体攻撃、スペシャルウエポンも15種類になって、アーケードからの移植というよりほとんどスーパーファミコンオリジナル／　(ヒデ)

アスミック

『超攻合神サーディオン』を12月に発売予定。

第2弾は壮大なストーリーと豪華スタッフで贈るロボットアクション。原案と演出にガイナックス、キャラデザインにカトキハジメと森木靖泰、音楽は田中公平が担当。

アスク講談社

『ワンダーブック』というRPGが第1弾。

そろそろRPGも、タイトルが出そろって、活気が出てきましたねー。当社でも第1弾は、ビンビンの元気いっぱいRPGを企画しております。　(M)

アスキー

『ウィザードリィV』が第1弾のソフト



アイレム

「ダイナウォーズ」という映画をゲーム化の予定。

スーパーファミコンアイレム第2弾は"ダイナウォーズ"。ジャンル、発売日、価格とも未定ですがよろしく／　(タカッちゃん)

アイ・ジー・エス

まだ何も決まってないもよう。今後に期待。

アイ・ジー・エスの第1弾はまだ決まっていません。社内でもどんなものにしようか迷っています。でも出すときはゼッタイおもしろいものにするからね。　(M吉川)

エポック社

『ドラスレ』と『まるちゃん』の2本を開発中。

RPGの傑作「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」と、国民的アイドル「ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻き」の2本がエポック社の2本です。待っててね～〃　(しま)

エピック・ソニーレコード

『白熱プロ野球ガンバリーグ』を8月9日に発売。

早く代表作がほしいッス…。　(な)

エニックス

『ドラゴンクエストV』の発売が待たれている。



SNK

スーパーファミコンの開発はまだ未定。

エス・エヌ・ケイのスーパーファミコン用ソフトの開発は未定となっております。　(電気)

イマジニア

『プロサッカー』発売が9月20日に控えている。

9月20日発売の「プロサッカー」の開発終了、今は「シムアース」の開発まっ最中です。このゲームは生まれたばかりの地球を育てていくゲーム。もう少し待ってね　(さ)

アトラス

『真・女神転生』ともう1本を発売予定。

4大RPGのうちのひとつ／　超話題作『真・女神転生』は製作快調／(アトラス流星野郎・相原)

ケムコ

『ラグーン』というRPGを秋頃に発売予定。

X6800の人気作「ラグーン」がついに完成／みんなの期待を上回るできになっているぞ／　発売は10月頃だから少し待ってね。次回作のカーレースも開発順調。(ナル)

ケイ・アミューズメントリース

2タイトルの開発が進行中のようた。

現在2作を製作中で、「ミステリーサークル」というアクションパズルと「甲子園2(仮称)」です。価格、発売日は未定です。他にアクションゲームも企画中です。(クニスエ)

クエスト

来春発売に向けて開発が始まっているもよう。



キングレコード

現在のところ詳しい開発状況などは不明。



カルチャーブレーン

おなじみのシリーズをスーパーファミコンで発売。

大ホームランソフトの「スーパーウルトラベースボール」に続きましては、「スーパーチャイニーズワールド」と『飛龍の拳IV』が登場だ／　(み)

カプコン

『エリア88』が7月26日に発売される。

この夏カプコンが贈るのは「エリア88」と「ファイナルファイト」の再発売〃　この2本でこの夏、燃えよう／　『超魔界村』などの情報はもう少し待ってね。

サン電子

『レミングス』が、第1弾ソフトだ。

『レミングス』って一見むずかしそうだけど、ルールは簡単。与えられたアイコンの中から命令を出し、時間内に規定数のレミングたちを出口に導けばOK／　(山本)

サミー

第1弾を開発中だが詳しい内容はまだのよう。

やっほーっ／　夏休みを思いっきり元気に過ごしているかな？　サミーでは暑さなどものともせずに第1弾を製作中。でも残念ながら詳しいことはまだヒミツ。　(も)

コピアシステム

『SUPUR NOVA』が第1弾ソフト。



コナミ

『ゴエモン』の次は『悪魔城ドラキュラ』だ。

『グラディウス』、『ゴエモン』とくれば、後は『ドラキュラ』しかありません。ホラーアクションの決定版。あなたはもう1人では眠れない…。10月発売予定。　(Ⓢ)

ココナッツジャパン

スーパーファミコン初のパチンコゲームを発売。

究極のパチンコゲーム『パチ夫くん(仮称)』の製作も順調に進行中。「ここまでヤッタか、ココナッツ」と唸らせることを夢見てスタッフ一同ガンバッています。　(のりこ)

光栄

10月に『スーパー三國志II』を発売予定。

いよいよ『スーパー三國志II』の発売が迫ってきました。パソコン版をしのぐと噂され、三國志シリーズの決定版としてシミュレーションファンに捧げる1本です　(高)

セタ

8月23日に『初代　森田将棋』を発売予定。

23日には家庭用将棋ゲーム最強のソフトにどうぞ挑戦してください。秋以降にも、レースゲーム、アクションゲーム、RPGとスーパーファミコンソフトが目白押し。(T)

スクウェア

『F・FIV』を発売で、気になる次のソフトは？

『ファイナルファンタジーIV』は手に入りましたか？　手に入った人はオメデトウ。まだの人はこれからドンドン出荷する予定ですから、もう少しお待ちください。(平田)

新日本レーザーソフト

いよいよ本格的に製作が始まるもよう。

レーザーソフトでは新社屋に移転し、いよいよスーパーファミコンプロジェクトチームが動き出しました。タイトルは発表できませんが、例のアレです。　(㋮)

ジャレコ

『SUPERE.D.F』を9月27日に発売予定。

ただいま『SUPER E.D.F.』のオリジナルグッズプレゼント実施中だ／　詳しくは広告を見てね。テレホンサービスでも告知してるよ～ん。応募してね。(もみもみ)

シグマ

少し変わったRPGを開発中のもよう。

内容については㊙部分もあるけど、RPGで有名な先生を起用したちょっとないゲームが来年前半に出るゾ／　そこで人材募集だ／　(んっ?)
03-3796-0605小林まで。

ジーアミューズメンツ

『鈴木亜久理のスーパードライビング』を開発中。

ジー・アミューズメンツの第1弾は『鈴木亜久理のスーパードライビング』、その次は『マイト・アンド・マジックbook2』を発売予定。ご期待ください。　(陸山)

データイースト

『JOE&MAC』を10月下旬に発売予定。

せっかくコントローラが2つあるのだから、というわけではありませんが、『JOE&MAC』は2人同時プレイ。友達をおさそい合わせの上、ワイワイ楽しもう。(タケ)

T&Eソフト

第2作目も3Dゴルフシミュレーション。

「お父さんにスーパーファミコンを占領されて困っています。」というお便りを読んで思わず笑ってしまいました。『遥かなるオーガスタ』に夢中なのですね。　(よぴ)

TAD

第1弾の開発は順調に進んでいるもようだが…。

TADのスーパーファミコン第1弾は、皆様のご要望に応えるべく、スタッフ一同、日夜努力しております／　乞うご期待//

(ナガ)

チュンソフト

10月に『弟切草』を発売する予定だ。

『弟切草』の選択肢はドキドキするものや思わず吹き出してしまうものといろいろあって、ストーリーが変化するんだ。友達との違いを比べるのもおもしろいぞ／　(中西)

タイトー

第2弾はアーケードからの移植のサッカーゲーム。

どーも²、お元気ですか毎日暑いですね。2作目の『ハットトリックヒーロー』を少し見て来ましたが、まあよくできていて、早くプレイしたいなと思う私です。(かーしま)

ソフエル

企画が進行中、タイトルなどはまだ不明。

ただいま鋭意企画中／　しかしながら、タイトルなどはまだ秘密なんです…。もう少しお待ちください。でもちょっとだけヒントを、頭のイニシャルは"M"です。　(ま)

東宝

『スーパーアレスタ』が完成に近づいてきた。

第1弾の『スーパーアレスタ』はいよいよ開発も大詰め段階です。究極のシューティングを目指し、いかに楽しく、いかに派手に、を盛り込めるか追究中。　(た)

東芝EMI

第1弾はシューティングを発売予定。

第1弾は『サンダースピリッツ』。あの伝説のシューティング、『サンダーフォースAC』の移植版なので期待してください。発売は12月の予定です。

(ゆっくん)

東映動画

9月にアーケードから移植の『雷電伝説』を発売。

第1弾は『雷電伝説』です。人気抜群のアーケードからの移植、縦スクロール2人同時プレイが可能。レベルの設定で広範囲の皆さんに楽しんでいただけます。

テクモ

『キャプテン翼III』が第1弾ソフトだ。

第1弾は『キャプテン翼III』だ／　期待通りのタイトルだと確信しているぞ。ファミコンでスゴかったんだから、今回はもっと…。うなれドライブシュート//　(辻名人)

テクノスジャパン

12月に『初代熱血くにおくん』を発売予定。

第1弾の『初代熱血硬派くにおくん』は、大阪を舞台に「くにお」と「りき」の熱血コンビが大暴れするコテコテのゲーム。関西の人も関東の人もよろしくね♡　(GBH)

データムポリスター

『豪槍神雷伝説MUSYA』が第1弾。

第1弾は『豪槍神雷伝説MUSYA』。戦国時代を舞台にしたアクション。キャラクタの設定とサウンド面には絶対的な自信あり、11月25日に発売予定。　(富川)

任天堂

『真・ゼルダの伝説(仮称)』が待ち遠しい。

『真・ゼルダの伝説(仮称)』は今秋発売にむけ開発中。9月15日にはその音楽を、昭和女子大学人見記念講堂の、ゲーム音楽コンサートで聞くことができます。　(のりこ)

日本テレネット

そろそろタイトルの発表ができそう？

スーパーファミコンソフトもそろってきて、いよいよこれからってところですネ／　現在着々と企画進行中なので、夏が終わる頃に発表できるんじゃないかな。(たかを)

ナムコ

『ワギャンランド(仮称)』を開発しているもよう。



ナツメ

「反省ザル・ジローくん」を起用したゲームを開発。

第1弾は「反省ザル・ジローくんの大冒険」、あの反省ポーズで有名なジローくんが大活躍するコミカルゲーム。来年の干支「さる」に向けて開発進行中。　(今井)

ナグザット

『ピンボール(仮称)』の次は『F1(仮称)』。

第2弾ソフトはF1レースゲームを出します。トップビュータイプの2人同時プレイができる本格的レースゲームです。また、第3弾を企画中です。　(きむりん)

トンキンハウス

『スーパーテニスワールドサーキット』を8月。

『イースII』に続く第2弾は『スーパーテニス』。コントローラボタン全使用で豊富な球種。サンプリング音使用のリアルなプレイ感覚。気分はウインブルドンだ／　(YS)

ビクター音楽産業

11月に『ダンジョン・マスター』を発売予定。

サバイバルで、冒険で、ホラーなゲームがやってきた。悪の化身ロード・カオスに支配された洞くつに挑め。モンスターやトラップに立ち向かう戦いは近いぞ〃　(みなみ)

BPS

第1弾ソフトを開発中だがタイトルなどは不明。

ただ今、第1弾のソフトを開発中です。皆さんの前に登場するのはまだ先になりますが、期待していてください。

(アイオミ)

バンプレスト

第3弾はシミュレーションの『バトルコマンダー』

ちょっと気が早いけど冬には、スーパーロボットのフルリアルタイムシミュレーション、「バトルコマンダー」を発売。ユニットは80以上、シナリオ多数。　(どぼいるど)

バンダイ

『ナイトガンダム物語』を秋頃発売予定。

SDガンダムのファンの皆様にはお待たせしてます。秋に『ナイトガンダム物語』を発売するヨ/カードダスもゲームの中にいっぱいあるヨ〃

(ナイトガンダム)

HAL研究所

『ハイパーゾーン』を8月31日に発売予定。

『ジャンボ』に続くソフトは3Dシューティングの『ハイパーゾーン』だ。コースの上をハイスピードで駆け抜けるグラフィックは絶景！　8月31日まで待っててね。(二反田)

ハドソン

11月に『アースライト』を発売予定。

『アースライト』の開発は、着々と進行中。今、ゲームを盛り上げるすごいビジュアルシーンを作ったり、マップを調節したりしています。もう少し待っててね。

メルダック

数タイトルのソフトを開発しているもよう。

現在、メルダックでは数種類のスーパーファミコン用ソフトを強力に開発しておりますが、タイトル、発売時期に関してはまだ未定です。

(うり)

メディアジェニックジャパン

スポーツゲームを開発しているもようだが…。



ポニーキャニオン

なにやら大作の開発が進んでいるもよう。

真夏の暑さにもマケズ、開発を続けています。しかしながら、製作中のソフトは大作中の大作/発売は来年の春くらいになりそうです。皆さんお楽しみに　(松本)

ホット・ビィ

まずは『スーパー上海ドラゴンズアイ』。

第2弾『パズー/魔法世界』(RPG)は、様々なシステムを搭載しているよん。中でも多人数リアルタイム戦闘システムはポ・イ・ン・ト・高し〃

(マエダキ)

ヒューマン

サッカーとプロレスの2本を発売予定。

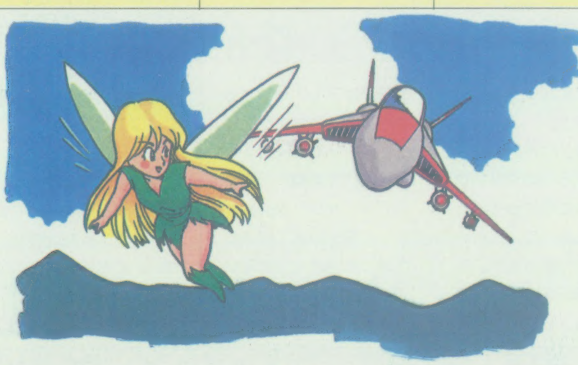
年末発売に向けて2本を製作中。夏休みの「ヒューマンフェア夏の陣」には出展するから近くの人は、ぜひ遊びに来てください。ゲーム大会もやるからね。　(茶々丸)

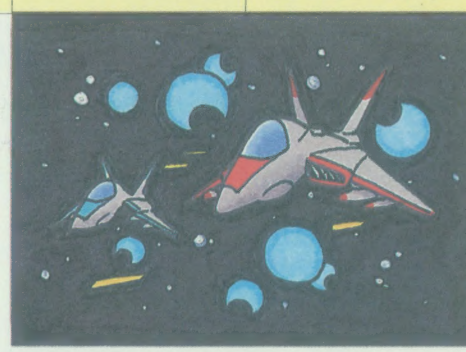
ビック東海

来年発売に向けて、開発が進んでいるもよう。

第1弾のソフトは来年の発売になりそうだ。でも、遅くなるぶん、うんとおもしろいものにするから期待していてくれ。これからも応援よろしく。

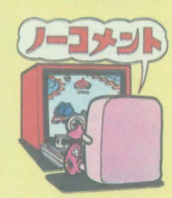
(山)





やのまん

『ソングマスター』というRPGを開発中。



究極の先取り情報！

●ケムコから新作が2本発表された。『トップギア(仮称)』というレースゲームと『ファランクス』というシューティングゲームだ。『トップギア(仮称)』は海外のパソコンの『ロータス』というレースゲームをスーパーファミコン版にアレンジしているとのこと。画面を上下に2分割して、2人対戦が可能になるらしい。なるべくもとに近いものにしようとしているらしい。『ファランクス』の方は、10月にケムコからスーパーファミコンで発売される『ラグーン』のパソコン版を作ったZOOM社製で、こちらもパソコンからの移植になる。こちらはかなり忠実に作られているらしい。レースゲームの方は年末発売に向けて開発中。シューティングは来年の発売になりそうだ。

●トンキンハウスからは、PCエンジンで発売された『サイバーナイト』をスーパーファミコンで発売する予定があるという情報が入ったぞ。まだ企画の段階なのであまり詳しいことは言えないが、どうやらPCエンジン版を基盤として、スーパーファミコンの機能を生かしながらいろいろと付け加えていくらしい。PCエンジン版は少し変わったRPGだったがスーパーファミコン版ではどうなるか楽しみだ。発売は来年になってしまうらしい。

●バリエからはもうおなじみといった感のある『中嶋悟SUPER F1 HERO』が発売されることが決定した。これでファミコン、ゲームボーイ、スーパーファミコンと、すべての機種で「中嶋悟シリーズ」が楽しめることになった。まだ発売が決まったという情報しか入っていないので続報が入りしだい紹介していくことにしよう。

●バンプレストからは『ラストファイター・ツイン(仮称)』というアクションゲームが発売されることになった。タイトルを見てわかるように、2人プレイが可能になるということだ。主人公はもちろんSDキャラたち。どのSDキャラが登場するかはまだわかっていないが、また新たな戦いをくり広げてくれるにちがいないぞ。発売は来年の春ぐらいになりそうということだ。

●東芝EMIは『サンダースピリッツ』、『サイバリオン』、それと『バックトゥーザフューチャー2』を発売する予定。

ひとめでわかる! スーパーファミコン新作カレンダー

記号のみかた

●ゲーム名
★メーカー名
♣予価
(別)消費税別
(込)消費税込み

発売日未定

●ドラゴンクエストV ★エニックス
●新・ゼルダの伝説(仮称) ★任天堂
●ウィザードリィV ★アスキー
●シムアース ★イマジニア
●パワーモンガー ★イマジニア
●バズー/魔法世界 ★ホット・ビィ
●甲子園2(仮称) ★ケイ・アミューズメントリース
●真・女神転生 ★アトラス
●スーパーアレスタ(仮称) ★東宝
●SUPER NOVA ★コピアシステム
●芹沢信雄のバーディトライ(仮称) ★東宝
●ソングマスター(仮称) ★やのまん
●ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻 ★エポック社
●ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 ★エポック社
●ポッパーズ(仮称) ★サン電子
●シェラザード2 ★カルチャーブレーン
●マザー2(仮称) ★任天堂
●パチ夫くん(仮称) ★ココナッツジャパン
●パリ〜モスクワ〜ペキン・マラソンレイド ★メルダック
●ナグザットスーパーピンボール(仮称) ★ナグザット
●ヒーローウォーズ(仮称) ★バンプレスト
●おざなりダンジョン ★データムポリスター
●3Dゴルフシュミレーション2(仮称) ★T&Eソフト
●機甲警察メタル・ジャック ★アトラス
●ダイナウォーズ ★アイレム
●マジックソード ★カプコン
●マスターオブモンスターズ ★カプコン
●BREATH of FIRE ★カプコン
●ハット トリック ヒーロー ★タイトー
●鈴木亜久里のF1スーパードライビング ★ジー・アミューズメンツ
●マイト・アンド・マジック book2 ★ジー・アミューズメンツ
●トールキンの指輪物語 ★ジー・アミューズメンツ
●F1(仮称) ★ナグザット
●Solstis II(仮称) ★エピック・ソニーレコード
●レミングス ★サン電子
●ワンダーブック ★アスク講談社
●ワギャンランド(仮称) ★ナムコ
●キャプテン翼III(仮称) ★テクモ
●ミステリーサークル ★ケイ・アミューズメントリース
●サイバーナイト ★トンキンハウス
●ファランクス ★ケムコ
●中嶋 悟SUPER F1 HERO ★バリエ
●ラストファイター・ツイン(仮称) ★バンプレスト
●サイバリオン ★東芝EMI
●バックトゥザフューチャー2 ★東芝EMI
●初代熱血硬派くにおくん ★テクノスジャパン

8月

9日	●白熱プロ野球ガンバリーグ ★エピック・ソニーレコード♣8500円(別)
23日	●初段 森田将棋 ★セタ♣8800円(込)
30日	●スーパーテニス ワールドサーキット ★トンキンハウス♣7800円(別)
31日	●ハイパーゾーン ★HAL研究所♣8500円(込)

9月

13日	●ジェリーボーイ ★エピック・ソニーレコード♣8500円(別)
20日	●PRO SOCCOER ★イマジニア♣8000円(込)
中旬	●スーパー三國志II ★光栄♣14800円(別)

10月以降

10月4日	●超魔界村 ★カプコン♣8500円(別)
10月25日	●SUPER E.D.F. ★ジャレコ♣8700円(別)
10月下旬	●雷電伝説 ★東映動画♣8700円(込)
10月下旬	●スーパー上海ドラゴンズアイ ★ホット・ビィ♣7800円(別)
10月未定	●弟切草 ★チュンソフト♣8800円(込)
10月未定	●悪魔城ドラキュラ ★コナミ♣未定
10月未定	●JOE&MAC 戦え原始人 ★データイースト♣8500円(別)
10月未定	●ディメンション・フォース ★アスミック♣未定
10月未定	●F-1エキゾースト・ヒート ★セタ♣8900円(込)
11月25日	●豪槍神雷伝説 MUSYA ★データムポリスター♣8800円(込)
11月未定	●スーパーファイヤープロレスリング ★ヒューマン♣8500円(別)
11月未定	●ダンジョンマスター ★ビクター音楽産業♣未定
11月未定	●スーパー麻雀大会 ★光栄♣未定
11月未定	●ナイトガンダム物語 ★バンダイ♣9500円(別)
11月未定	●EARTH LIGHT ★ハドソン♣8500円(別)
11月未定	●スーパーチャイニーズワールド(仮称) ★カルチャーブレーン♣未定
11月未定	●プロフットボール ★イマジニア♣未定
11月未定	●ノスフェラトゥ ★セタ♣8800円(込)
12月未定	●飛龍の拳IV ★カルチャーブレーン♣未定
12月未定	●反省ザル・ジローくんの大冒険 ★ナツメ♣未定
12月未定	●スーパーフォーメーションサッカー ★ヒューマン♣7700円(別)
12月未定	●バトルコマンダー ★バンプレスト♣未定
12月未定	●シルヴァ・サーガ ★セタ♣8900円(込)
12月未定	●S・T・G ★アテナ♣未定
12月未定	●北斗の拳5(仮称) ★東映動画♣未定
12月未定	●トップギア(仮称) ★ケムコ♣未定
12月未定	●サンダースピリッツ ★東芝EMI♣未定

スーパーファミコンは任天堂の商標です。
平成3年8月23日発行（隔週金曜日発行）第7巻第16号（通巻133号）